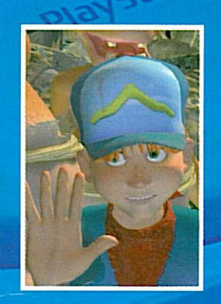
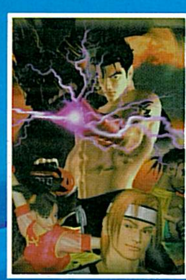
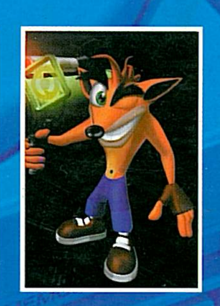
ESPECIAL HOBBY CONSOLAS

695 pesetas - 4.17 €

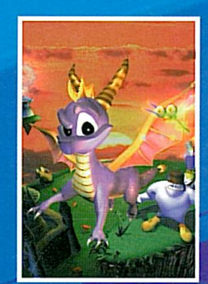
Guías Imprescindibles PlayStation


Heart of Darkness


Tekken 3


Crash Bandicoot 3


Medievil


Spyro the Dragon

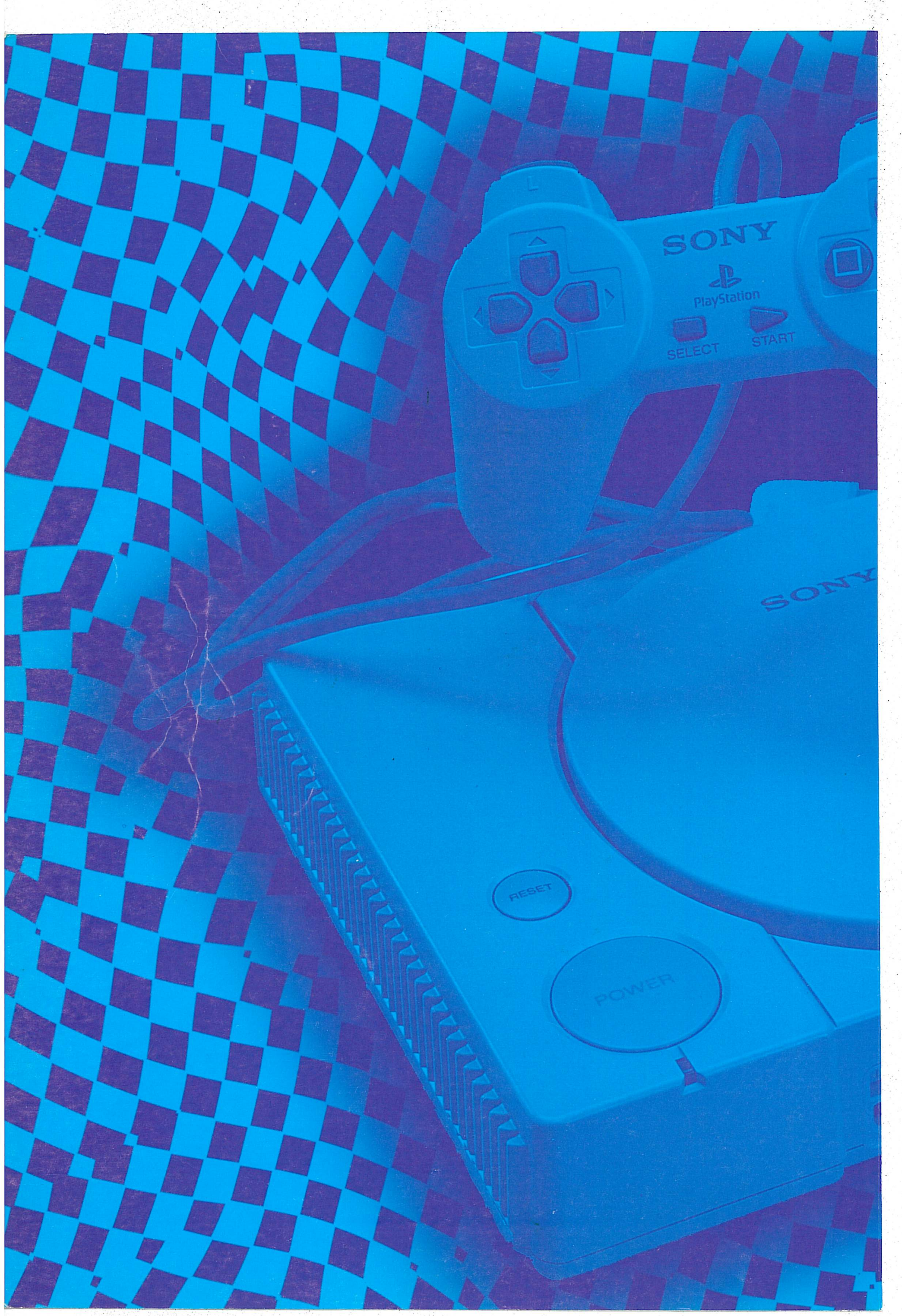

Tenchu


Abe's Exoddus





Y trucos para Tomb Raider 3, Coolboarders 3, Rival Schools y muchos juegos más...


SONY
PlayStation
SELECT
START
SONY
RESET
POWER

Sumario

TIPO DE JUEGO: **Plataformas** NO. DEJUGADORES: **Uno**

Spyro The Dragon

Aclamado como la respuesta de PlayStation a cierto fontanero regordete, Spyro proporciona acción plataformera 3D en estado puro, con más niveles que un parking de supermercado. Adéntrate con nosotros en este mundo de alta resolución, de dragones, gnomos y ovejas. Con esta guía hemos podido rescatar a todos los dragones, encontrado todos los tesoros ocultos, y vencido a todos los jefes. Si quieres poder decir lo mismo, sigue leyendo...

CONTROLES



SECRETOS:	●●●○○
TIEMPO DE JUEGO:	2 SEMANAS
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE N/A
NÚMERO DE FASES:	34 NIVELES

Ataques Básicos

Al empezar, cuentas con dos métodos para despachar a los enemigos. El primero es un simple y tradicional aliento ígneo. Presionando el botón 0, Spyro lanzará un chorro de fuego de su boca. Su segundo ataque básico es una carga con la cabeza. Si pulsas hacia una dirección cuando la hagas, Spyro volará hacia allí, pero se caerá si se golpea contra una pared o cualquier otra estructura sólida. Si te pasa eso, aprieta rápidamente X para recuperarte.

A la Caza del Tesoro

Cada nivel tiene unos cuantos tesoros ocultos que recuperar. Estos tesoros tienen la forma de gemas, y a veces la única manera de acceder a ellos será por unas rampas especiales (acompañadas de unas flechas destellantes) que le permiten hacer una supercarga. La supercarga es un movimiento o ataque especial de Spyro, que aumenta su velocidad y le hace invencible durante un corto período de tiempo. Mientras duren sus efectos, podrá realizar cargas contra los enemigos grandes.

Los Chicos Malos

Existen unas reglas básicas para matar a los enemigos. Si las cumples, no tendrás problemas:

•Si es pequeño, puedes quemarlo y cargar contra él,
•Si es grande, puedes quemarlo, pero no cargar contra él,
•Si tiene armadura, no puedes quemarlo.

Eso significa que los enemigos grandes y con armadura no pueden ser eliminados con ataques básicos, por lo que tendrás que utilizar ataques especiales contra ellos. En algunos niveles estas reglas se ignoran. Así, en La Caverna de Hielo hay gnorcs grandes con armadura a los que puedes eliminar cargando contra ellos, ya que la fuerza del impacto y lo resbaladizo del suelo les hará caer de sus plataformas. Algunos enemigos disparan proyectiles que deberás esquivar antes de atacar.

Ese Dragón Llameante

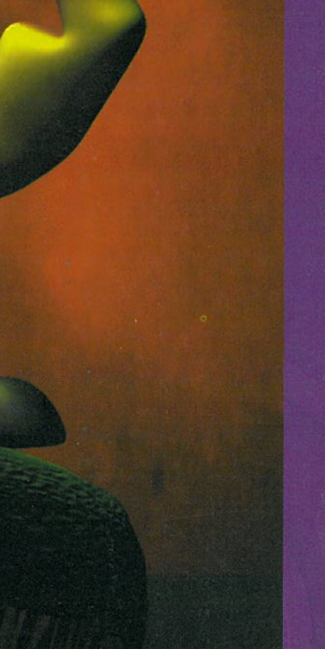
Spyro puede ser pequeño, pero es más que capaz de encargarse de todos los enemigos que encuentre. Junto a los ataques básicos, Spyro aprenderá nuevos trucos según vaya progresando. Para ayudarte en tus comienzos, vamos a repasar todos los ataques y movimientos de nuestro dragón favorito.

Saltar y Planear

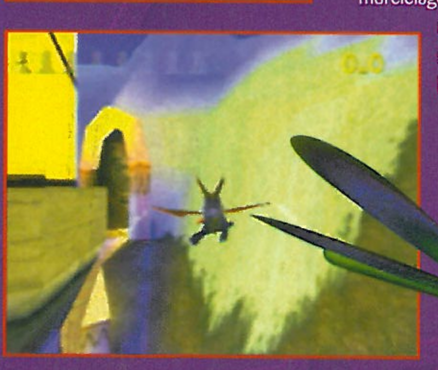
Como buen dragón Spyro tiene unas pequeñas alas. Gracias a ellas puede planear desde plataformas a otras áreas del nivel. Para realizar un planeo, presiona X mientras estés en el aire. Durante el planeo Spyro perderá altitud, por lo que lo mejor es que comiences tus vuelos con un salto. Presiona X para saltar, y luego vuelve a presionar X cuando esté en lo alto del salto. Mientras planee, podrás desplazarlo de izquierda y derecha, y disminuir su velocidad presionando Abajo.

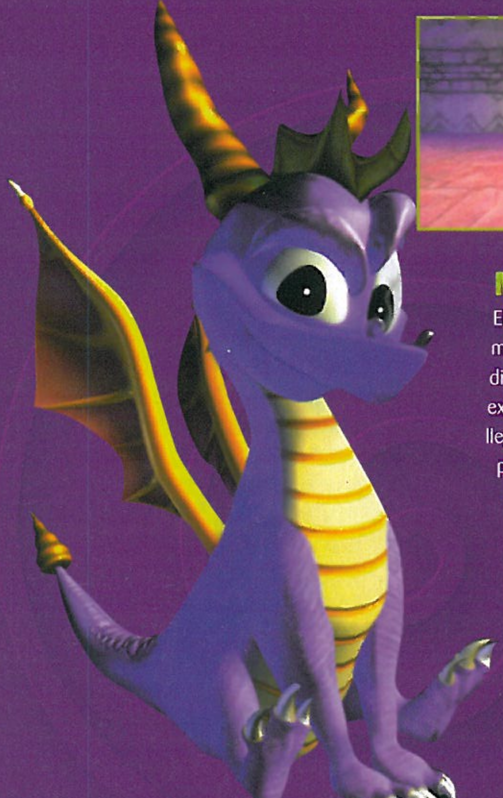
Alas de Mariposa

Spyro está protegido de los ataques por una mariposa dragón que vuela en círculos a su alrededor. El color de esta mariposa indica cuantos impactos puede soportar Spyro antes de morir. Si la mariposa es amarilla, Spyro estará completamente sano. Tras recibir un impacto se volverá azul, tras dos verde, y si recibe un tercero desaparecerá. Sin ella, un sólo impacto hará morir a Spyro. Para revivirla Spyro debe comer mariposas, que encontrará matando animales como ovejas, cabras, ranas, murciélagos y pollos, por nombrar unos pocos. Esos animales se encuentran vagando por los distintos niveles.











Mundos Aparte

El juego se divide en seis mundos, que a su vez se dividen en seis niveles, a excepción del último. Para llegar a cada nivel, debes ir por el nivel inicial, que actúa como una especie de enlace. Cada mundo cuenta con un nivel inicial, tres básicos, uno de vuelo y otro en el que tendrás que enfrentarte a un jefe. Para pasar el siguiente nivel, tienes que encontrar a un piloto de globo, que sólo te dejará montar si has logrado ciertos objetivos.

Niveles Básicos

Tu tarea consiste en atravesarlos y en encontrar la salida que volverá a llevarte al nivel inicial del mundo. Los niveles básicos tienen la mayoría de los dragones que esperan ser rescatados. En estos niveles, también encontrarás ladrones de huevos de dragón, a los que tendrás que apresar para recuperar los huevos.

Niveles de Vuelo

En estos niveles Spyro tendrá una capacidad de vuelo completa. Tu objetivo en ellos es recolectar un cierto número de objetos en un tiempo límite. Cada vez que recojas uno, se te darán unos segundos extra. Si consigues recolectar todos los objetos de un tipo se te dará un tesoro, pero si además logras hacerte con todos en un único intento, se te dará un suculento tesoro extra. La mayoría de las veces tendrás que disparar a los objetos con tu aliento para recolectarlos, siendo las dos únicas excepciones a esta regla los arcos y los anillos que tendrás que atravesar. Aunque Spyro puede volar a cualquier parte, se caerá si golpea un muro o cualquier otra estructura sólida. Presiona X rápidamente para recuperarte y volver a volar.

Niveles de los Jefes

Cada mundo cuenta con un jefe al que tendrás que derrotar. Aunque cada jefe requiere una estrategia diferente, el secreto para vencerlos radica en descubrir su punto débil. Estos niveles suelen conterener uno o dos dragones, y un montón de tesoro para recolectar.

Bueno, ahora que ya te hemos desvelado los secretos de la existencia de Spyro, es el momento de que empieces. Prepárate para...

A la Caza del Tesoro

Cada nivel tiene varios tesoros robados que tiene que recuperar. Estos tesoros adoptan la forma de gemas, que puedes encontrar ocultas en el interior de cofres y otros objetos o desperdigadas por ahí. Hay cinco tipos de gemas, cada una de un color y un valor distinto que aquí te indicamos:

Roja=1
Verde = 2
Azul = 5
Amarilla = 10
Púrpura = 25

¡Dios mío! ¡Qué cofre más maravilloso!

Ahora que ya sabes lo que contiene cada cofre, sólo te falta saber como abrirlos. Para ellio, échale un vistazo a esta guía.



Cofre Blindado - Sólo puede abrirse con una ataque especial o tirándole un cohete.



Cofre Pesado - Se abre con una carga de cabeza.



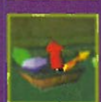
Cofre Cerrado - Encuentra la llave que lo abre, y el tesoro es tuyo.



Cofre - Quémalos para obtener el botín.



Ventiladores - Tres impactos de tu aliento, y saltarán por los aires. ¡A por las gemas!



Fuegos Artificiales - Préndelos y retírate a una distancia segura. Recoge las gemas cuando se disipe el humo.



Vida Extra - Justo lo que su nombre indica.





ARTESANOS

Total de Dragones - 16
Total de Tesoros - 700
Total de Huevos - 2

El primer mundo del juego es bastante bonito y asequible. Aprovéchalo para hacerte con el control de Spyro, aprender a utilizar sus distintos ataques, y familiarizarte con los enemigos. Cada mundo contiene un nivel inicial, desde el que empezarás, y otros cinco más que tendrás que explorar. Se puede entrar a cada uno de ellos mediantes las puertas warp que hay en el nivel inicial. Estas puertas muestran el nombre del nivel al que llevan, pudiendo entrar todas las veces que quieras.

Inicio

Dragones - 4
Tesoro - 100
Huevos - 0

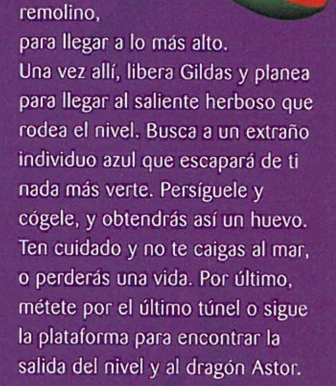
Nestor es el primer dragón que liberarás nada más empezar el nivel. Cada vez que liberes un dragón obtendrás un consejo. En este caso, Nestor te dirá como encontrar diez dragones antes de dejar Artesanos. A la izquierda de Nestor, al lado de las cascadas, se encuentra Delbin. A Tomas le encontrarás yendo por el túnel del lado contrario a la zona de la puerta de La Ciudad Cuadrada. El dragón final se encuentra en un agujero junto a la puerta de La Colina de Piedra. Libera a Argus y luego decide cuál va a ser el próximo nivel al que irás. Tras Argus se encuentra la puerta que lleva a Toasty, el jefe de Artesanos. Por último, para encontrar el nivel Vuelo Soleado tienes que saltar sobre las piedras del pequeño lago cerca de las cascadas. El risco desaparecerá, revelando el portal.



La colina de Piedra

Dragones - 4
Tesoro - 200
Huevos - 1

Salta al pozo en la primera zona para liberar a Gavin de su hechizo. Ahí también te encontrarás con un cofre cerrado, para el que tendrás que encontrar la llave. Vete hacia el remolino chispeante para volver a la superficie. Verás tres túneles que conducen a otras áreas. Coge el túnel a mano izquierda, libera a Lindar y recoge los numerosos tesoros que pueblan ese salón. Tendrás que cargar sobre los cofres de plata para poder abrirlos. Vuelve a la zona principal y métete por el túnel que va a la derecha para llegar a una nueva zona en la que verás una choza de piedra. Entra en la choza y monta en el remolino, para llegar a lo más alto. Una vez allí, libera Gildas y planea para llegar al saliente herboso que rodea el nivel. Busca a un extraño individuo azul que escapará de ti nada más verte. Persíguele y cógele, y obtendrás así un huevo. Ten cuidado y no te caigas al mar, o perderás una vida. Por último, métete por el último túnel o sigue la plataforma para encontrar la salida del nivel y al dragón Astor.





Tesoros Difíciles- Ocultas cerca del saliente del tejado del túnel principal hay unas pocas gemas muy difíciles de ver. Vete hasta el final del camino para cogerlas. Otra zona oculta se encuentra tras la salida. Tras el muro verás una playa arenosa, en la que hay una cueva. En su interior encontrarás unos cofres y la llave del cofre del pozo.







La Hondonada Oscura

Dragones - 3
Tesoro - 100
Huevos - 0

Usa la plataforma enfrente de ti para llegar a las plataformas superiores. Una vez llegues a la más alta, la del cofre cerrado, podrás saltar y planear a un saliente con un gnorc armado con un garrote. Justo a su derecha se encuentra Alban esperando que lo rescates. Desciende, y en la zona principal ve por los escalones a la derecha de la puerta grande.

Ahí te enfrentarás a dos enemigos armados con escudos, a los que podrás eliminar con tu aliento, pero sólo desde atrás. Desciende por el pasaje para encontrar a Oswin y una llave. Puedes usar la llave para abrir el cofre de la plataforma elevada, cerca del comienzo del nivel. Sube por las escaleras y atraviesa la puerta para encontrar a Darius, en el otro lado del foso. Tras él se encuentra la salida.

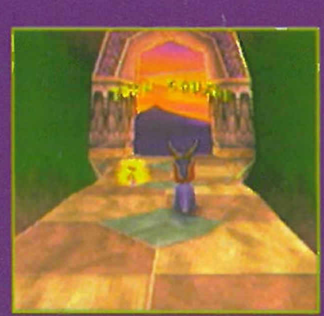
Tesoros Difíciles - A ambos lados de la puerta grande hay un saliente con tesoros, uno de los cuales incluye una vida extra.

La Ciudad Cuadrada

Dragones - 4
Tesoro - 200
Huevos - 1

Sube por las escaleras de la derecha y rescata a Nils. Para alcanzar el reto del nivel tendrás que planear sobre el agujero que hay tras él. Elimina los toros con un par de disparos de tu aliento y salta sobre las escaleras. Planea desde allí para alcanzar a Devlin, pero ten cuidado con el agujero lleno de agua al aterrizar. Pasa al lado de la fuente y sube por los escalones. Allí te encontrarás con otra fuente, y tras ella con la salida del nivel. Para liberar al último dragón, ve a la plataforma situada en lo alto de los escalones, y encara hacia la primera fuente por la que viniste. Salta y planea hacia la derecha, siguiendo la dirección del edificio de ese lado. Aterriza sobre la plataforma de hierba por encima de la fuente. Ahí encontrarás otro ladrón. Persíguelo y hazte con el huevo. Vete hacia la parte más alta del nivel, y planea sobre el agujero hasta llegar al extremo lejano del túnel. Esta plataforma finalizará donde comenzaste el nivel, por lo que planea por la zona hasta llegar a Thor. Justo tras él, se encuentra la fuente con la salida del nivel.





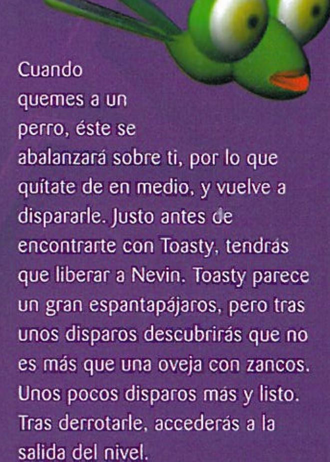
Tesoros Difíciles - Al lado de Thor hay un ventilador. Quémalo hasta que explote y revele en su interior una gema valiosa.



Toasty - Jefe 1

Dragones - 1
Tesoro - 100
Huevos - 0

Este nivel es completamente lineal, únicamente tienes que preocuparte de los pastores y de sus perros. Los primeros tratan de golpearte con sus cayados, y los perros tratan de morderte. La mejor estrategia es encargarse primero de los pastores, y luego de los perros.



Cuando quemes a un perro, éste se abalanzará sobre ti, por lo que quítate de en medio, y vuelve a dispararle. Justo antes de encontrarte con Toasty, tendrás que liberar a Nevin. Toasty parece un gran espantapájaros, pero tras unos disparos descubrirás que no es más que una oveja con zancos. Unos pocos disparos más y listo. Tras derrotarle, accederás a la salida del nivel.

Tesoros Difíciles - Antes de dejar el castillo y rescatar a Nevin, ve a la izquierda para encontrar un saliente a la izquierda del castillo. Allí verás unas cuantas gemas.



Vuelo Soleado

Dragones - 0
Tesoro - 300
Huevos - 0

Objetos a Recoger :
Barriles - 8
Arcos - 8
Aviones - 8
Cofres - 8


Nuestro Mejor Tiempo - 1m47.24s

El primero de los niveles de vuelo y bastante durillo la verdad. Tendrás que recoger todos los objetos para obtener el tesoro, aunque en este nivel no necesitarás cogerlos todos de una pasada. La mejor manera de hacerlo es ir primero a por los objetos de una clase, por ejemplo los barriles, y cuando hayas terminado a por los de otra, y así sucesivamente. Para conseguir todos los tesoros individuales del nivel tendrás que coger todos los objetos de una pasada. Aquí tienes la ruta para cogerlos todos.

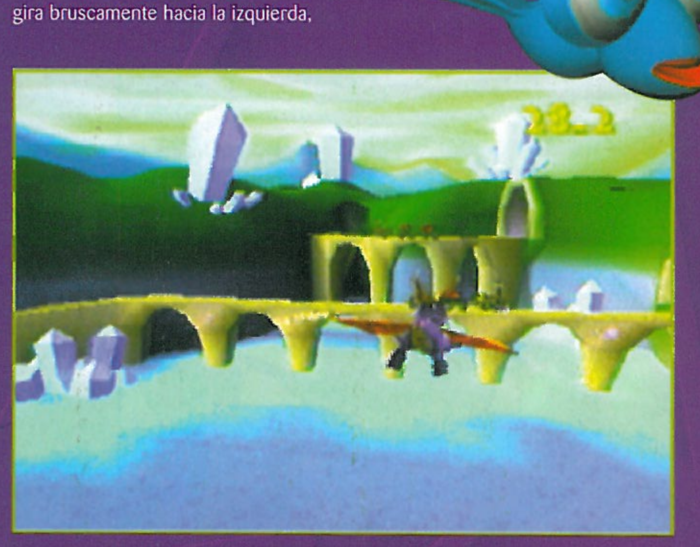
Dirígete a la derecha en cuanto empieces, y coge el tren más cercano. Gira bruscamente a la izquierda, y sigue por la pista en sentido opuesto a los demás trenes. Golpéalos según vayan pasando, y prepárate para descender en picado y atravesar el túnel al llegar al cuarto tren. Ve a la izquierda tras el túnel y bajo los arcos, de modo que puedas pasar por el pasaje con los cofres. Cuando llegues a la sección abierta con los cofres, golpea el de en medio. Luego ve a por el del lado opuesto, y después a por los demás de la derecha. Retrocede por el pasaje, y gira bruscamente hacia la izquierda al salir. Mantente bajo cuando pases por los dos primeros arcos. Sigue el risco de la izquierda cuando pases por los cuatro siguientes. Tras el sexto, haz un picado y podrás coger unos pocos aviones camino del séptimo arco. Sube cuando llegues al último arco, gira bruscamente hacia la izquierda, vuelve rápidamente hacia los aviones y cógelos rápidamente. Si todo va bien, deberán quedarte en este punto alrededor de 16 segundos. Es posible hacerse con todos, así que si no lo has conseguido, sigue intentándolo.

















Marco El Piloto de Globo
Ahora Marco te ofrecerá su ayuda (y su globo), para salir de Artesanos y volar al siguiente mundo, llamado Pacificadores. Para poder obtener la ayuda de Marco, tienes que haber rescatado al menos diez dragones.

Pacificadores

Total de Dragones - 16
Total de Tesoro - 2000
Total de Huevos - 3

Inicio

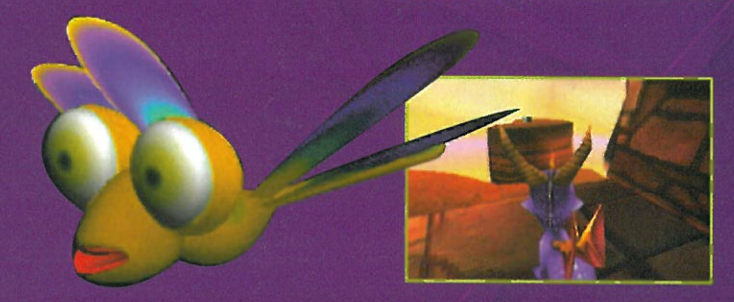
Dragones - 3
Tesoro - 200
Huevos - 1

El primero de los tres dragones es muy fácil de encontrar: está justo enfrente de ti. Libera a Titan y escucha su consejo. Atraviesa el edificio y llegarás a la zona del cañón. Los soldados tratarán de dispararte desde los cañones, por lo que mejor elimínalos antes de que lleguen a ellos. Si quieres, puedes usar los cañones. Apunta empujándolos, y enciende su mecha con tu aliento. El segundo dragón, Magnus, se encuentra cerca de Marco, un poco más hacia el interior del cañón. Usa el cañón cerca de Magnus para disparar a la roca grande que verás, despejando así el camino para el resto del nivel. Salta y planea sobre los agujeros, para así poder ir junto a Gunnar, el último dragón de este nivel, y salvarlo. Tras él encontrarás una llave de cofre y otro ladrón de huevos. Una vez más, atrápale para hacerte con un huevo. Ahora, vete al nivel que más te apetezca.

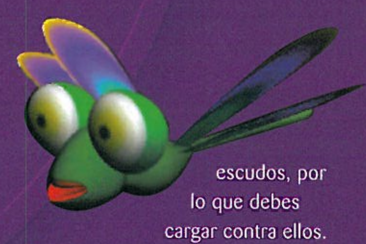
Tesoros Difíciles - El tesoro más difícil de encontrar se encuentra oculto en el túnel cerca del comienzo del nivel. Cuando entres por primera vez en la zona del cañón, busca por el lado derecho hasta que veas un túnel que cruza un río. Para llegar al túnel, hay que planear desde la roca que sobresale sobre el río púrpura. Está difícil pero... ¡puedes hacerlo! Para volver, ve hacia la izquierda al salir del túnel, y planea hasta llegar a una zona segura.

Cañón Seco

Dragones - 4
Tesoro - 400
Huevos - 1

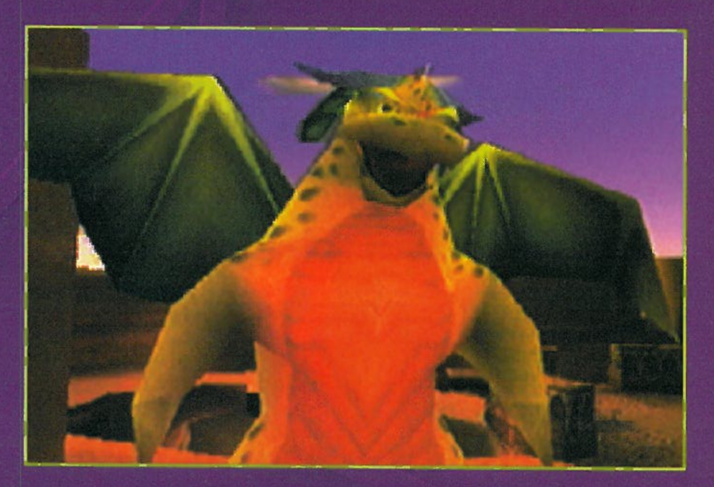


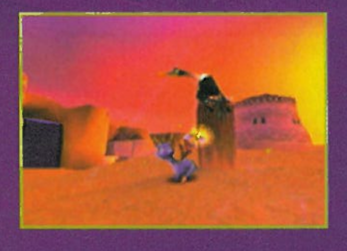
Nada más comenzar, verás algunos cofres y al ladrón de huevos correspondiente. Hazte con el tesoro y con el huevo, y adéntrate en el cañón hasta que encuentres a Conan. Allí habrá un par de gnorcs. Recuerda que no los puedes quemar porque se ocultan tras sus

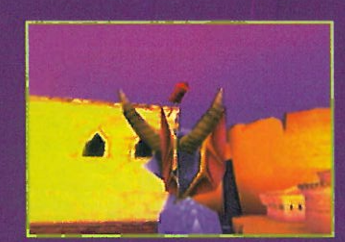


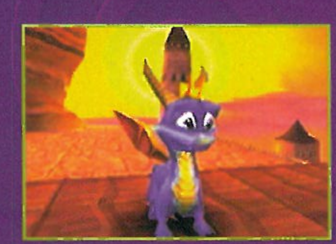
escudos, por lo que debes cargar contra ellos. En esta zona también encontrarás con unos gnorcs aún más grandes, con buitres sobrevolando sus cabezas. No te acerques mucho a éstos, y quémalos a distancia.

Libera a Conan y continúa. Llegarás a un sitio en el que podrás optar por dos caminos: o subir por las escaleras o cruzar el arroyo. De momento, sube por las escaleras y mata al gnorc de lo alto. Planea sobre el saliente para introducirte más en el cañón, y desciende sobre los escalones que llevan al castillo. Recoge todos los tesoros del castillo y sal por el extremo alejado. Enfrente de ti, en un edificio, está Ivor. Rescátale y coge todo los tesoros de esa zona. En la parte de atrás del edificio de Conan hay unas plataformas desde las que podrás llegar a lo alto del tejado y desde allí planear hasta varias plataformas lejanas repletas de objetos y tesoros, incluyendo un cofre cerrado. Cuando termines vuelve por donde viniste, y toma la segunda ruta cruzando el arroyo. Justo a la izquierda y tras la entrada, verás a Boris sentado en una plataforma. Libéralo y continúa por esta plataforma hasta que te encuentres por encima de la entrada. Planea desde allí hasta llegar, en el extremo más alejado del cañón, a la entrada en el lado del risco. Esta entrada lleva al risco, y a un saliente en el otro lado desde el que podrás planear yendo a la izquierda hasta otro saliente.









Sigue el camino hasta encontrar al dragón final, Maximos, y una llave. Desciende del saliente y verás que estás cerca del área de inicio. Vuelve donde rescataste a Boris. Un poco más adelante, tras el segundo gnorc con buitre, hay una vida extra esperando. Para salir del nivel, cruza el puente.

Ciudad Risco

Dragones - 3
Tesoro - 400
Huevos - 1

Una vez más te las tendrás que ver con gnorcs grandes, por lo que no te acerques a ellos y abátelos a distancia con tu fuego. Trota por el nivel, y pronto te encontrarás con Halvor. Tal y como dice, el fuego no afecta a las armaduras, pero si cargas unas cuantas veces sobre un enemigo con armadura la acaba perdiendo. Tenlo en cuenta al enfrentarte a los gnorcs con armadura. Cerca, hay otro de esos molestos ladrones de huevos. Persíguelo alrededor del edificio y hazte con el huevo. Sube a la plataforma baja para llegar a los otros edificios, en uno de los que verás un cohete apoyado contra una esquina del tejado. Enciéndelo, para que su estallido abra un cofre de acero del nivel superior. Sube por el sendero y encontrarás a dos enormes mujeres gnorcs con calderas. A la derecha está la salida y delante Enzo. Libérale, y te dirá que planees hasta llegar a la otra orilla del río a tu izquierda. Así pues, salta y planea para llegar al extremo más cercano de la plataforma. En este lado hay un





montón de buitres y tesoros. Mata a los buitres para coger gemas, y sube a la colina para liberar a Marco.

(La Caverna de Hielo)

Dragones - 5
Tesoro - 400
Huevos - 0

Vete a la derecha del puente nada más empezar el nivel para recoger el tesoro, y luego retrocede y vete por el otro camino hasta llegar al gnorc púrpura. Aunque estos enemigos son más grandes, no cuesta mucho matarlos. Con un disparo de aliento de Spyro basta. Ten cuidado al acercarte, porque pegan duro. En esta zona encontrarás murciélagos, de los cuales no sólo no tienes que preocuparte, sino que además te proporcionarán mariposas si estás bajo de energía. Junto a ellos, merodean gnorcs que arrojan bolas de nieve con bastante alcance, por lo que mejor prepárate para esquivar sus misiles helados. Un poco más adelante se encuentra el primero de los cinco dragones que tienes que liberar, Ulric. Tras liberarlo, adéntrate en la caverna. Cuando entres en el edificio te encontrarás con el segundo dragón, y justo delante de él, a la derecha, se encuentra un saliente que conduce a un cofre cerrado. Para llegar a esta área, usa la plataforma de la habitación y salta hasta llegar a él. Libera a Todor y escucha lo que te dice, ya que es bastante útil. Salta sobre el escalón a su izquierda, y desciende.





Enfrente de ti verás a uno de los gnorcs con armadura de los que te estaba hablando. Empújalo del saliente con una carga y obtendrás como premio una gema.

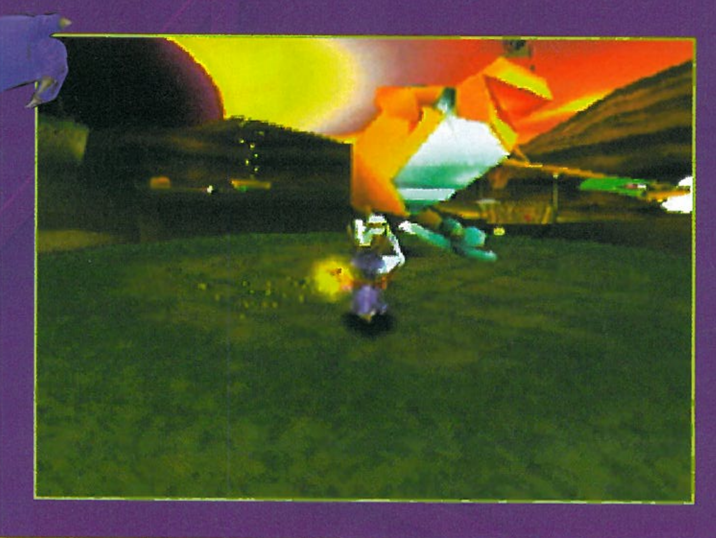
Continúa el camino y llegarás a Andor. Libérale y acaba con el gnorc para hacerte con el tesoro. El camino que lleva al cuarto dragón y a la salida es fácil de seguir, pero tienes que vigilar las bolas de nieve que tiren los gnorcs. Rescata a Asher, pero no entres en la salida. Salta sobre el último bloque junto al sendero y sobre cada uno de los bloques para alcanzar una nueva zona. Echa al gnorc del saliente y tendrás que enfrentarte a un gnorc con esquíes que lanza bolas de nieve. Es muy rápido, y tú también deberás serlo para acertarle con tu fuego. Atraviesa la cueva y sube los escalones hasta encontrar a Ragnar, el último dragón. Salta en el final, y desciende hacia la salida del nivel.

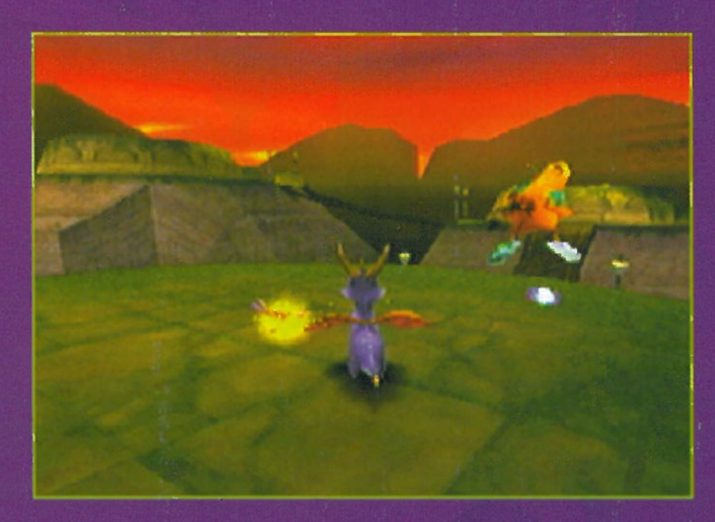
Tesoros Difíciles - Necesitarás la llave para abrir el cofre cerrado. Para ver la llave, salta sobre el muro pequeño en el que se ve una única gema. Para hacerte con la llave, planea hasta ella, y luego retrocede hasta volver al muro. Algunas gemas de este nivel se encuentran en lo alto de las farolas. Para cogerlas, carga contra las farolas para hacer que se caigan. La última zona a la que es difícil llegar es una plataforma con tres vidas extra cerca del final. Para llegar a ella, vete al principio del nivel y sal del puente. Aléjate todo lo que puedas, y luego salta y planea hacia la derecha.

Doctor Shemp - Jefe 2

Dragones - 1
Tesoro - 300
Huevos - 0

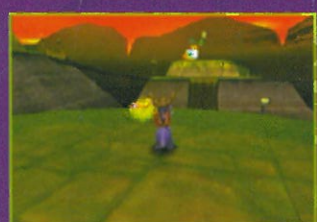
En este nivel te encontrarás con nuevos enemigos, como un caballero calzonazos gnorc, acompañado de su esposa. Cuando te acerques, la esposa "animará" a su marido a entrar en acción, arrojándolo hacia ti. Gracias a su armadura, no podrás quemarlo, así que carga contra él hasta que se la quites. Manténte alejado de la mujer ya que es difícil de acertar y puede tirarte del saliente. Quémala a distancia. Más adelante, verás un remolino, que te llevará al único dragón del nivel, Trondo. Justo tras él, se encuentra el Doctor. Para luchar contra él, deberás subir a la





plataforma. No puedes dañarle por delante, así que espera que esté de espaldas y castiga su "retaguardia". Al hacerlo, saldrá corriendo. Persíguele por el puente y repite el proceso dos veces más para acabar con él. La salida de este nivel se encuentra tras el tercer puente.

Tesoros Difíciles - Hay un par de áreas difíciles de encontrar en este nivel. La primera son los salientes a ambos lados del sendero cerca del principio del nivel. Para alcanzarlos, planea hacia la izquierda desde la primera plataforma del Doctor, hasta llegar a un túnel con un par de cofres que conducen a los salientes. El segundo se encuentra sobre una plataforma que se balancea en lo alto de una estrecha columna de rocas. Para alcanzarlo, pasa el primer remolino, y la parte de atrás del castillo pequeño. Ahí verás otro remolino que te llevará arriba del todo, y podrás planear hasta el saliente que se balancea.



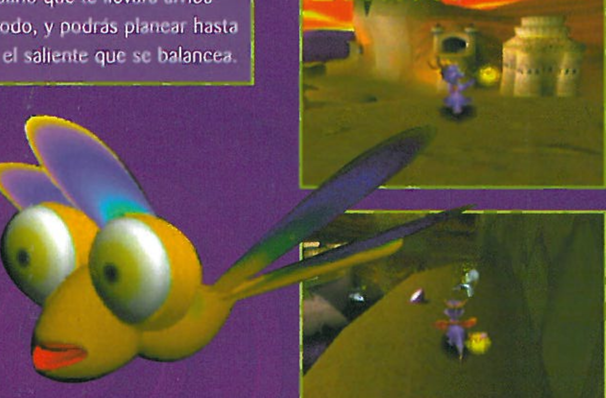
Vuelo Nocturno

Dragones - 0
Tesoro - 300
Huevos - 0

Anillos - 8
Cofres - 8
Arcos - 8
Luces - 8

Nuestro Mejor Tiempo - 1m13.20s

Es el segundo nivel de vuelo y mucho más fácil que su antecesor.





La ruta para atravesarlo es muy lineal, por lo que es bastante fácil encontrar cada objeto. Los primeros diez anillos no suponen ningún problema, pero ten cuidado con el primero, ya que puede que lo pierdas. A continuación se encuentran los cofres. Golpea los tres primeros, y gira bruscamente a la derecha para poder golpear los tres siguientes. Los cofres llevan a los arcos, teniendo que hacer un picado para tomar el primero. Tras pasarlo, manténte bajo y pasa por el agujero entre el risco y el edificio



del segundo arco. Tras el quinto arco, haz un picado brusco a la derecha, o perderás el sexto. Tras el último arco tendrás que iluminar los faros. El primero se encuentra justo detrás del último arco. Ve a la izquierda del segundo faro, y a la derecha del tercero para ahorrar tiempo. Todo lo que tienes que hacer ahora es seguir el risco



para iluminar los tres próximos faros, y luego girar a la izquierda para iluminar los dos que quedan.

Gosnold el Piloto de Globo
Una visita a Gosnold te permitirá moverte al tercer mundo de Spyro, pero para poder hacerlo debes haber recolectado al menos 1200 puntos de tesoro robado. Cuando tengas las gemas, podras volar a Magos.

MAGOS

Total de Dragones - 14
Total de Tesoros - 2500
Total de Huevos - 7

Inicio

Dragones - 3
Tesoro - 300
Huevos - 2

Acabas de entrar en el mundo de los creadores de magia, un terreno cristalino de gran belleza, pero también de gran peligro. El primero de ellos es una pareja de estanques

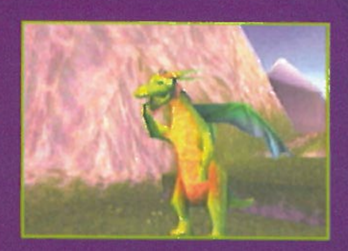




de agua, nada más entrar en el primer edificio. Sáltalos si no quieres ahogarte. Al otro lado de los estanques te encontrarás con el primero de los dos ladrones de huevos de este nivel, el cual tratará de huir hacia la izquierda. ¡No lo permitas! Con el huevo en tu poder, retrocede y ve a la habitación de los muros rojos. Allí te encontrarás con un gnorc con una vara. Tendrás que cargar sobre él (y sobre todos los que sean como él), ya que lleva armadura. En esta habitación se encuentra el dragón Cosmos. Libéralo y sal por el lado más alejado de la habitación. En este momento te encontrarás con el primer mago. Estos enemigos tienen el poder de mover objetos grandes, y en este caso elevan plataformas desde el suelo. Para eliminarlos, tendrás que cargar sobre ellos y golpearlos antes de que el suelo se alce. A la derecha del primer mago se encuentra otro haciendo lo mismo, con la salvedad de que para poder atacarle tendrás que ir a la derecha y subir a lo alto del saliente. Cuando subas por la pendiente de la izquierda te encontrarás con el segundo ladrón de huevos, un pillastre de cuidado que corre en zig-zag: bastante difícil de cazar. Una vez recuperado el huevo, ve por el arco del centro para alcanzar al mago.

A la izquierda del arco hay una cuesta y en la cima se encuentra Zantor, quien te hablará de una nueva acción llamada supercarga. Para realizarla, corre por la pendiente con las flechas centelleantes. Cuando hayas alcanzado la suficiente velocidad comenzarás a echar humo y serás invencible durante un breve período de tiempo. Utiliza la supercarga para matar a los gnorcs y al mago de la falda de la cuesta. Tras el mago, se encuentra el tercer dragón, Boldar. Atraviesa la cueva para llegar a los niveles posteriores, y al piloto de globo.







Tesoros Difíciles - Tras la salida al Pico del mago, verás un estanque. Vuela sobre el cofre del lado más alejado, y date una vuelta por la zona, hasta que veas una abertura y en su interior una llave. El cofre cerrado se encuentra en otra caverna. Para alcanzarlo, salta a la izquierda de la salida a Altas Cuevas, y planea hacia la derecha.



La Loma Alpina



Dragones - 4
Tesoro - 500
Huevos - 1

Hay muchos magos en este nivel, que te causarán múltiples quebraderos de cabeza con sus hechizos de alzamiento de suelo. El primero con el que te encontrarás será uno que estará moviendo un bloque a lo largo y a lo ancho del sendero. Calcula bien el tiempo para que no te dé, y golpea al lanzador de hechizos donde más le duela. Un poco más adelante te encontrarás con otro que está jugando con unos escalones. Para llegar a arriba tendrás que ser bastante hábil y rápido. Espera a que los escalones estén alineados, salta encima de ellos para llegar a lo alto y mata al mago para que no te moleste más.
Pasado el arco de lo alto de los escalones, se encuentra Zane, que se convertirá en tu primer rescate en este nivel. Planea desde el saliente detrás de Zane para llegar a la zona con el gran monstruo amarillo. Mátalo nada más aterrizar. La cueva en el risco se abre y se cierra, según los caprichos de otro mago. Espera hasta que esté a punto de abrirse, y vuela al interior para eliminar al mago. Desde la cueva sal al otro lado, y planea hasta la siguiente plataforma. Desde aquí puedes usar el mismo método de esperar y luego planear para alcanzar al mago y lberar a Eldrid.

Continúa subiendo por la pendiente, tomándote tu tiempo para eliminar a los monstruos del foso por el camino. En lo alto de la pendiente, un mago alzará una plataforma con otro monstruo









amarillos. Mata al monstruo y luego al mago. A la izquierda verás una serie de escalones que descienden a una cueva con otros dos monstruos. Mátalos y recoge el tesoro, sobre todo la utilísima vida extra. Retrocede por los escalones, y continúa subiendo hasta llegar a lo alto de la colina, en la que encontrarás a Zander y la salida.

Tras la salida hay una plataforma que sobresale de una cascada. Desde ella podrás ver una abertura en el lado de la colina, justo a la derecha de tres columnas con un tesoro en lo alto. Planea hasta llegar a la abertura para encontrar a Kelvin y al único ladrón de huevos de este nivel.

Sigue el sendero hacia abajo, recolecta todo los tesoros, y vuelve con Kelvin. Cuando lo hagas, planea hasta las columnas para coger el tesoro que hay sobre ellas. Necesitarás encender los fuegos artificiales, y saltar a otra columna antes de que exploten, ya que la explosión dañaría a Spyro. Cuando estés listo, planea hasta la plataforma principal, cerca de la primera columna, y deshaz el camino hasta la salida.

Altas Cuevas

Dragones - 3
Tesoro - 500
Huevos - 2

Ve a la izquierda y te encontrarás con un par de magos helados. Estos tipos arrojan hielo a su alrededor: friélos igual que al mago del viento que verás más adelante. Ten cuidado con los remolinos: te atropellarán si te descuidas.





Sube hasta llegar a la cima de la colina usando las partes anchas del sendero para evitar los remolinos que bajan por la cuesta. Una vez en lo alto libera a Cyrus, desciende e introdúcete en el interior de la cueva. En ella hay unos molestos escarabajos con armadura a los que no puedes matar todavía. Tendrás que evitarlos a toda costa. No saltan, luego estás a salvo en los salientes. Úsalos para descansar y esperar a que los escarabajos se vayan y poder seguir avanzando hacia el interior de la cueva.



Cuando llegues al otro lado de la cueva podrás liberar a Ajax. Justo a su lado hay una rampa con flechas de supercarga que debes usar para ganar velocidad y volar a las dos cuevas opuestas. En la cueva de la izquierda está la salida del nivel, y el último dragón, Cedric. Si fallas el salto, aparecerán tres hadas que te rescatarán. El primer ladrón de huevos se encuentra en el lado derecho más alejado de la cueva de salida, y el segundo en el saliente a la derecha del puente al lado de la rampa. Para alcanzar el saliente, usa la supercarga, corre y salta desde el puente. Así ganarás la suficiente velocidad para planear hasta el pequeño ladronzuelo azul. Recoge todo el tesoro que veas, y sal del nivel.





Tesoros Difíciles - Conseguir el huevo del ladrón que corre al lado del estanque pequeño es muy difícil. El saliente que rodea el estanque es demasiado estrecho para correr, por lo que tendrás que engañarle. En vez de seguirle, corta a través del estanque y fríele. Para ello salta y planea hast el otro lado. En el caso de que falles o caigas al agua, aprieta rápidamente el botón de salto, antes de hundirte.



El Pico del Mago

Dragones - 3
Tesoro - 500
Huevos - 2

El pico del Mago es el hogar de muchos magos. Junto a ellos te las tendrás que ver con unos cuantos gnorcs armados con bastones. Al empezar, atraviesa las habitaciones hasta que encuentres a Jarvis. Tras él hay una pendiente con flechas de supercarga que puedes utilizar para acabar con los molestos magos de abajo. Sube corriendo al otro lado para recoger una vida extra. Luego, corre hacia abajo, luego hacia la derecha, y finalmente sube por la pendiente que tienes delante. Al otro lado del muro puedes ver una plataforma a lo lejos. Para alcanzarla debes descender corriendo por la cuesta con supercarga cerca de Jarvis y por la otra cuesta. Salta cuando llegues a lo alto de la cuesta con el muro, y planea hasta la plataforma. Recoge el tesoro, y busca el escondite de un ladrón de huevos tras el muro alto de la derecha. Al final encontrarás un cofre de metal. Utiliza la supercarga para abrirlo. Un poco más adelante, verás a Hexus, quien tiene un largo discurso preparado para ti. Sube las escaleras matando a los gnorcs que encuentres. En lo alto hay un ladrón de huevos que corre alrededor de un estanque. Corta por el agua y quémalo, en vez de perseguirlo. Sigue subiendo por las escaleras hasta llegar al dragón final, Lucas, y a la salida.

Tesoros Difíciles- Al principio del nivel, en vez de ir directamente hacia las cuevas gira a la izquierda y verás un saliente que sobresale del risco. Planea para llegar a él, y sigue los senderos para recoger un montón de tesoro. Elimina de paso a los magos que veas.

Blowhard - Jefe 3

Dragones - 1
Tesoro - 400
Huevos - 0









Blowhard se encuentra en el área que hay justo después de los magos de relámpagos. Para golpearle, salta y dispárale a la cabeza, teniendo cuidado, eso sí, de sus ataques de relámpago. Cuando le aciertes, se escapará por la puerta por la que viniste. Síguelo y usa las plataformas para alcanzar el otro extremo de la habitación. Vete a la derecha para liberar a Altair de su hechizo. Una vez más, usa las plataformas y mata a los magos para cruzar la siguiente habitación, y salir al aire libre. Ve hacia la derecha para volver a encontrarte con Blowhard, al que no podrás golpear hasta que aterrice. Como antes, vigila sus rayos. En cuanto vuelvas a acertarle, volverá a escapar. Planea hasta que llegues al saliente lejano, y sube por las escaleras hasta que vuelvas a encontrarlo. Usa la misma técnica de antes para acabar con él. Una vez eliminado, sigue subiendo hasta llegar a la salida del nivel.

Vuelo Cristalino

Dragones - 0
Tesoro - 300
Huevos - 0

Anillos - 8
Arcos - 8
Aviones - 8
Cofres - 8

Nuestro Mejor Tiempo - 1m 16.72s

Spyro vuelve al aire una vez más, y las cosas comienzan a ponerse un poco complicadas. En este nivel, el principal problemas es el tiempo, pero no te preocupes, que si tomas la ruta correcta podrás hacerlo sin problemas. Para empezar, es obvio que debes recoger los anillos, los cuales te llevarán al primer arco. Tras atravesarlo, gira bruscamente a la derecha. Cada arco lleva al siguiente, situado un poco más arriba y a la derecha. Nada más pasar el séptimo, gira bruscamente a la izquierda y haz un picado para poder coger el octavo y último. No te preocupes del cofre de la derecha, ya que volverás a por él en un minuto. Tras el último anillo, te encontrarás de lleno metido con los aviones. Simplemente síguelos por el risco, derribándolos. Si has sido lo suficientemente rápido, podrás disparar al último avión y volver a por el cofre que viste antes. Tras eso, sólo tienes que acercarte a cada cofre que veas y dispararlo.







Tuco, el Piloto de Globo

Usa el globo de Tuco para llegar al siguiente mundo -Creadores de Bestias-, pero para ello debes haber recuperado antes al menos cinco huevos de los ladrones.

CREADORES DE BESTIAS

Total de Dragones - 12
Total de Tesoro - 2500
Total de Huevos - 0

Inicio

Dragones - 2
Tesoro - 300
Huevos - 0

Este nuevo mundo es oscuro y amenazador comparado con los anteriores, y está plagado de extrañas bestias que merodean por los niveles. A lo largo y ancho de todo el nivel inicial te encontrarás con unos extraños pollos, a los que podras matar si necesitas mariposas para recuperar energía. Para llegar a los distintos niveles de este mundo, tendrás que cruzar las









zonas pavimentadas, las cuales están guardadas por gnorcs que electrifican el suelo. Espera a que las baldosas del pavimento se vuelvan grises, y corre hacia los gnorcs. De esta manera las baldosas serán siempre seguras. Justo detrás de la primera zona pavimentada se encuentra Bruno, esperando que lo salves.
No lejos de allí, se encuentra el segundo dragón, Cleetus, y a su derecha un pozo que si saltas a su interior te llevará al nivel Vuelo Salvaje. Ahora, lo único que tienes que hacer es decidir el nivel al que quieres ir primero.

Tesoros Difíciles - El cofre cerrado es muy fácil de encontrar, aunque no se puede decir lo mismo de la llave que lo abre. Ésta se encuentra situada en el tocón que sobresale del pantano a la derecha del templo cerca de la salida al nivel de MetalHead. Sube por los escalones, y luego salta y planea hasta el tocón para hacerte con ella.



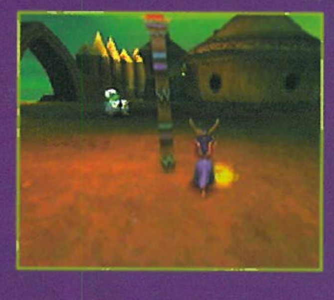


La Aldea de Terrazas

Dragones - 2
Tesoro - 400
Huevos - 0

Un gigantesco gnorc armado con una pistola de rayos será el primer enemigo con el que te encontrarás en la puerta principal de la aldea. Acaba con él antes de que te dispare. En la zona justo detrás suyo te encontrarás con unos cuantos más, pero no te costará nada eliminarlos de una carga. Dirígete a la aldea y entra en el edificio grande mediante la rampa. Mata a los gnorcs, recoge el tesoro de las diversas habitaciones, y sal del edificio. Vete a la izquierda para recoger el tesoro del saliente estrecho que linda con el edificio. Deshaz el camino andado hasta ponerte enfrente del edificio, y entra en el de al lado, en donde encontrarás a Claude.

En la siguiente área ten cuidado con el suelo electrificado y con los númerosos gnorcs con armas de fuego. En el extremo lejano del suelo electrificado, se haya Cyprin. Salta sobre los escalones que hay



tras él, para cargar sobre el gnorc eléctrico cuando sea seguro pisar el suelo. Luego dispara rápido sobre el gnorc con pistola antes de que él haga lo mismo contigo. Salta sobre el agujero a la otra sección electrificada, cuando sea seguro, por supuesto, y mata al gnorc eléctrico ignorando por ahora a los gnorcs con pistola. Si fallas, vuelve a la zona en la que rescataste a Cyprin. Repite este proceso para llegar a la siguiente sección, y una vez allí, usa el remolino para llegar a lo más alto. Calcula bien tu salto para llegar al saliente final, mata al gnorc, y dirígete a la salida.

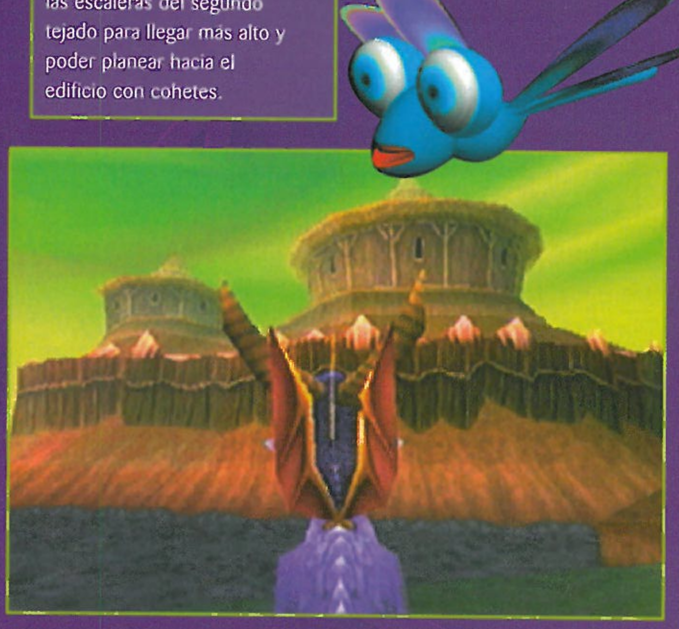
Tesoros Difíciles - Cuando entres en la zona de los suelos eléctricos verás varios cofres blindados. Para romperlos debes lanzarles los misiles que se encuentran en el edificio de enfrente. Para llegar a él, utiliza el remolino y sube, luego planea por los tejados. Usa las escaleras del segundo tejado para llegar más alto y poder planear hacia el edificio con cohetes.



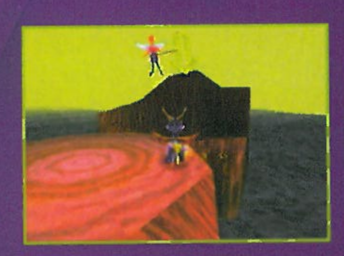
El Pantano de Niebla

Dragones - 4
Tesoro - 500
Huevos - 0

Comienzas el nivel en una isla pequeña, por lo que tendrás que saltar sobre el lodo gris para llegar a los escalones. Allí verás una pareja de plantas extrañas que intentarán acercarse para acabar contigo. Dispáralas, y no dejes que se te acerquen. Planea hacia la siguiente isla y encontrarás algunas ranas azules. Carga contra ellas o quémalas para impedir que te ataquen con su lengua. Salta sobre los tocones de árboles para rescatar a Rosco. Planea a la derecha de Rosco y carga contra el grupo de soldados gnorcs. A la izquierda del camino de madera hay tres tocones, que necesitarás



usar para llegar a la puerta, la cual está custodiada por tres ranas que convierten el aterrizaje en una aventura muy peligrosa.
La siguiente zona es también bastante dura, ya que en ella hay un montón de ranas y soldados con los que te las tendrás que ver. En ella, lo mejor que puedes hacer es eliminar a las ranas. Tras hacerlo sube por las escaleras y rescata al dragón Damon. Sigue subiendo hasta que llegues al tejado, recoge todo tesoro que veas y dirígete lo más a la izquierda que puedas para a continuación saltar y planear de nuevo al terreno principal. Vuelve a los tocones en los que rescataste a Rosco y vuelve a planear sobre el camino de madera. Al final del camino, recolecta el tesoro y salta sobre los tocones. Un hada con una flecha te mostrará a continuación el camino. En el fondo, hay unas pocas plantas, así que prepárate para acabar con ellas. Justo en el exterior de la caverna subterránea, se encuentra el siguiente dragón, Zeke. Sigue el camino, matando a los diversos enemigos que te irán surgiendo, y llegarás a Bubba y a la salida.







Las Copas de los Árboles

Dragones - 3
Tesoro - 500
Huevos - 0

Ahora te encuentras en las copas de los árboles rodeado por de nativos despiadados que desean acabar contigo. El primero con el que te encontrarás será muy pequeño, pero está dispuesto a arrojarte toneladas de fruta. Elimínalo antes de que él haga lo propio contigo. El segundo nativo no será tan pequeño y no dudará en patear la zona de tu anatomía sobre la que te sientas si te acecas demasiado: elimínalo a distancia. Cuando llegues arriba de los escalones, salta por la segunda ventana y sigue el sendero para encontrar una llave. Continúa hasta llegar al final del sendero y planea sobre él para alcanzar a Lyle. Realiza una supercarga bajando por la cuesta y pulsa salto antes de llegar al final de la rampa. Gira bruscamente a la derecha para efectuar un rizo y aterrizar en el sendero. Sigue corriendo y salta cuando llegues al final, de modo que puedas planear sobre la solitaria plataforma en la que se están Jed y un ladrón verde. Necesitarás montar sobre el remolino situado en el extremo de la plataforma para ganar altura. Libera a Jed y mata al ladrón para obtener una gema, y luego usa el remolino para volver a la cuesta de la supercarga. Usa la cuesta para alcanzar la siguiente plataforma, y con ella la salida. Usa el remolino para llegar al camino del lado más lejano, luego usa el otro para volver al inicio del nivel. Ve a través de la sección interior y encontrarás un gran agujero entre tú y la siguiente zona. Planea sobre él y dispara a los nativos al aterrizar. En esa zona verás un ladrón rojo que saldrá corriendo. El cofre cerrado está allí. Sube los escalones y rescata a Isaak. Realiza una supercarga bajando por los escalones, salta y planea cuando llegues al final. Atraviesa la siguiente sección interior, y verás otra cuesta con supercarga. Úsala para alcanzar la salida.





Tesoros Difíciles
Realiza una supercarga cuando desciendas por la cuesta y apunta a la rampa de la derecha, siguiendo el camino en espiral de la derecha. Aterrizarás en otra cuesta con supercarga que te acelerará aún más. Pulsa salto justo antes de llega a la zona que hay por encima de la salida.

Metalhead - Jefe 4

Dragones - 1
Tesoro - 500
Huevos - 0

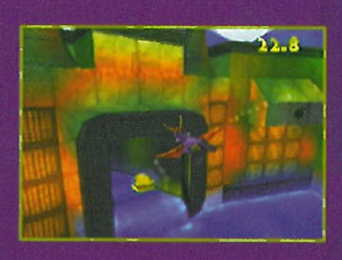
Ábrete paso por las plataformas quemando y cargando contra los enemigos y acabarás llegando a Sadiki. Tras la puerta se encuentra Metalhead, el jefe de este mundo.



Una vez entres en su habitación, la puerta se cerrará, atrapándote en el interior. Metalhead tiene varios ataques: o bien te lanzará nativos o usará su rayo eléctrico. Para derrotarle tendrás que destruir los polos eléctricos de la habitación. No los puedes disparar, por lo que para destruirlos o bien cargas sobre ellos cuando estén verdes, o puedes tratar de quedarte cerca de ellos para que sean los ataques Metalhead los que los rompan. Cuando estén todos destruidos Metalhead escapará por la puerta detrás de él. Síguelo hasta otra habitación en la que tendrás que repetir el mismo proceso. Tras ello habrás acabado con Metalhead, por lo que sólo te restará entrar por la puerta al templo para encontrar la salida del nivel. Usa el remolino para subir a los salientes.

Tesoros Difíciles - Si te quedas en el puente de madera de la primera sección del nivel y miras a la derecha verás una puerta de madera rota. Justo delante de ella hay un saliente al que debes subir para poder pasar por la puerta y coger el tesoro de su interior y una llave. Usa el remolino para salir. Hay una zona secreta en la segunda habitación en la que te enfrentas a Metalhead. Usa la escalera de la entrada para llegar a una cueva tras una de las cascadas de barro. En ella encontrarás el cofre cerrado.



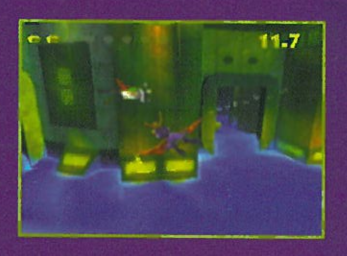


Vuelo Salvaje

Dragones - 0
Tesoro - 300
Huevos - 0

Botes - 8
Arcos - 8
Aviones - 8
Cofres - 8

Este nivel se divide en dos mitades: una con arcos y con gnorcs en botes, y otra con aviones y cofres. Lo mejor será que te dirijas primero a la mitad de los botes y los arcos, y luego vayas a la otra sección. En el principio, haz un picado y hazte con el bote que hay debajo de ti. Tras eso, gira bruscamente a la



derecha para coger el segundo. Sigue el desfiladero volando a través de los arcos y haciéndote con todos los botes que puedas. Cuando llegues a la zona abierta, encárgate primero de los arcos, y luego de los botes. Sal por el túnel del extremo lejano y dispara a todos los botes que veas por el camino.



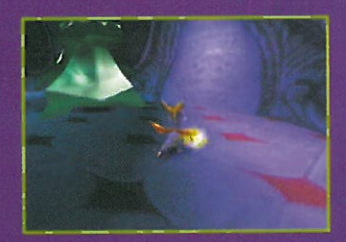




Cuando llegues al punto en el que empezaste, hazte con el último arco, y empieza con los cofres. Atraviesa el túnel, cogiendo los cofres, y llegarás a la segunda mitad del nivel. Coge los cofres colocados de abajo antes de ir a por los aviones. Ten en cuenta que los aviones vuelan por los túneles en una formación de ocho, pero van muy deprisa por lo que tendrás que ir en sentido contrario para cogerles. Aprovecha para hacerte con unos pocos cofres mientras.

Cray el Piloto de Globo

Para que Cray te deje montar en su globo y viajes al siguiente mundo -Tejedor de Sueños-, deberás haber rescatado al menos a 50 dragones. Si no lo has hecho, puedes volver a cualquier mundo anterior para rescatar dragones hasta completar el número.



TEJEDOR DE SUEÑOS

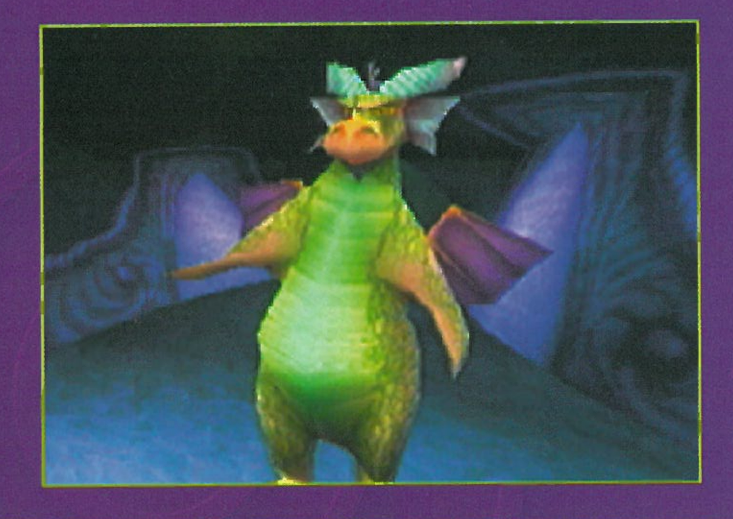
Total de Dragons - 16
Total de Tesoro - 2500
Total de Huevos - 0

Inicio

Dragones - 3
Tesoro - 300
Huevos - 0

El mundo Tejedor de Sueños se encuentra situado entre las nubes, por lo que si te caes en un salto, no creas que vas a aterrizar. En este nivel inicial te encontrarás con enemigos que continuamente cambian de tamaño. Un individuo con un arma de rayos ubicado por la mitad del nivel es el responsable de ello. Tendrás que hacerte con el arma y utilizarla sobre un par de guardias que vigilan la puerta principal del castillo, para poder así cargar contra ellos. Cuando entres en el mundo, dirígete hacia el castillo más cercano, y entrarás en el nivel Torres Encantadas. A la izquierda de la salida está Mazi. Usa los remolinos para volver al principio, y explorar así el resto del nivel. Lateef se encuentra detrás de la puerta principal del castillo. Para llegar a él, usa el arco a la derecha de la puerta principal. El último dragón, Zikomo, se encuentra en la plataforma al lado del arma de rayos.







Pasaje Oscuro

Dragones - 5
Tesoro - 500
Huevos - 0

En la cueva que hay delante hay un perro, una tortuga y un tonto con una lámpara. Cuando su lámpara está encendida, estos enemigos son pequeños y fáciles de matar cargando contra ellos. Por contra, cuando la lámpara está apagada, crecen y el perro sólo puede ser eliminado con fuego, mientras que la tortuga es completamente invulnerable a todo. Dispara al tonto para que utilice su luz y haga vulnerables a estos dos peligrosos enemigos. Sigue el camino, y te encontrarás con Kasiya en lo alto.

El siguiente enemigo nuevo es un diablillo que te diparará flechas cuando te vea pasar, así que elimínale antes de que pueda cargar su arco. Un poco más adelante, y unos pocos enemigos después, te encontrarás con Azizi. Salta sobre los agujeros, y eventualmente acabarás llegando a la salida del nivel y a Bakari. Ve al extremo de la plataforma encarado al cofre blindado, en el otro extremo de la habitación. Bajo él y a la derecha, hay una entrada en el muro con varias gemas. Planea hasta la entrada para alcanzar la siguiente parte del nivel. Nada más entrar, verás un remolino a la derecha que necesitarás más tarde para llegar a la salida. De momento continúa por la cueva, recogiendo y matando todo lo que veas. Cuando llegues a una caja de fuegos artificiales, vete al extremo opuesto y desde allí planea hasta el saliente inferior. Acaba con los enemigos y salta sobre el remolino al final del camino. Una vez arriba, te las tendrás que ver contra un montón de enemigos que te están esperando. Ignóralos de momento y ve corriendo a liberar a Apara, y una vez esté libre podrás encargarte de todos los perros, tortugas y demonios.











Cuando hayas terminado con todos retrocede hasta el túnel que hay tras Apara, y planea hasta llegar al saliente de la derecha. Avanza por los salientes hasta que llegar a Obasi, rescátalo y continúa por el camino. Llegarás a un cohete sobre un saliente, justo sobre la salida del nivel. Dispáralo para romper el cofre blindado, recoge el tesoro y vete al siguiente nivel.



Tesoros Difíciles - La mayoría de los tesoros de este nivel son bastante fáciles de encontrar. De hecho, el único difícil de encontrar es la entrada a la cueva cerca de la salida del nivel. Para encontrarla, salta del saliente y comienza a planear cuando hayas descendido un poco.

Castillo Alto

Dragones - 3
Tesoro - 400
Huevos - 0

Recoge el tesoro al comienzo del nivel y salta sobre el remolino para ganar algo de altura. Explota el globo que está sosteniendo el gnorc para matarlo y hacerte con una gema, y planea hasta llegar a la puerta. Toma nota del cofre cerrado que está aquí, a la izquierda del puente pequeño.

Libera al hada de la jaula, y síguela a la siguiente zona. Mata a los demonios y libera a las otras dos hadas. Ve hacia donde se reúnen las hadas, y verás que se han convertido en un remolino multicolor. Salta sobre él y libera a Mudada en lo alto. Planea sobre la plataforma hasta llegar al lado del hada enjaulada, y libérala. Salta por las plataformas y libera a las otras dos. Ve a donde las hadas se dirigen, y usa su remolino para volver a la zona principal. Cruza el puente y mata a los dos demonios al lado del estanque. Planea sobre la plataforma, vete a la izquierda (cargando sobre los pollos) y quemando al demonio del final. Usa el remolino dentro del edificio de la izquierda para llegar a la plataforma elevada. Planea desde ella hacia la izquierda, y libera a las tres hadas en tu descenso. Usa el recién formado remolino para llegar a Useni y para conseguir la llave. Gira, y salta sobre el agujero. Realiza una supercarga descendiendo por la cuesta, por el sendero en espiral, y finalmente sobre la zona con las tres hadas enjauladas. Libéralas y usa su remolino para alcanzar el castillo. Antes de irte, libera a Baruti en las cercanías. El remolino te llevará a una zona del castillo repleta de tesoros, y que conduce a otra zona con hadas enjauladas. Libéralas y usa su remolino para alcanzar la salida.

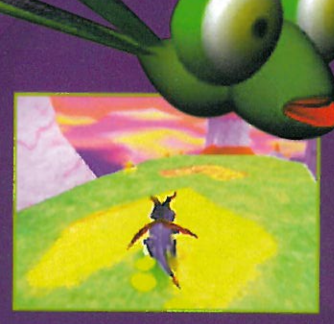
Tesoros Difíciles - Justo tras el primer remolino creado por las hadas hay un puente, y sobre él un saliente con gemas. Cuando hagas aquí la supercarga, corta cruzando por la derecha tras el camino espiral, y podrás aterrizar en medio de esas gemas. En otras partes del nivel, descubrirás que cuando abrasas a un tonto, este se vuelve un reloj. Cuando esto pase, te encontrarás con que una plataforma se alza, pero sólo se mantendrá un breve período de tiempo, por lo que sé rápido y salta sobre ella.

Las Torres Encantadas

Dragones - 3
Tesoro - 500
Huevos - 0

Al entrar al nivel, verás una gran puerta: conviértela en cenizas. En la siguiente sala te encontrarás con un caballero enorme al que no podrás matar, así que encárgate de los otros enemigos, y sal corriendo. Atraviesa las habitaciones evitando a los caballeros, hasta lleguar al final, donde encontrarás una hada que te besará en la nariz. ¡Qué felicidad! Spyro se volverá rojo y podrá matar a los caballeros. Pero mejor que te des prisa, ya que el efecto no durará mucho.











La segunda habitación tiene una puerta de acero. Fríela cuando Spyro esté rojo, y entra a por el tesoro. Acaba con el caballero y con el mago, y usa el remolino para alcanzar la siguiente sección. Cruza el puente y libera a Kosoko, evitando a los caballeros si Spyro no está rojo. Cruza el puente en el extremo lejano y recoge el tesoro antes de visitar a lhada. Retrocede por el puente, elimina a los caballeros y abre la puerta de acero. Sube por la pendiente y mata al mago antes de que utilice el remolino. Usa los escalones para subir al exterior del edificio. Si pasas por la puerta descubrirás una cuesta de supercarga. Usa una supercarga para romper las dos puertas de acero de la parte de abajo. En la siguiente habitación verás cinco puertas. Abre la primera a la izquierda para dar con un hada, que te permitirá abrir las dos puertas de acero opuestas.

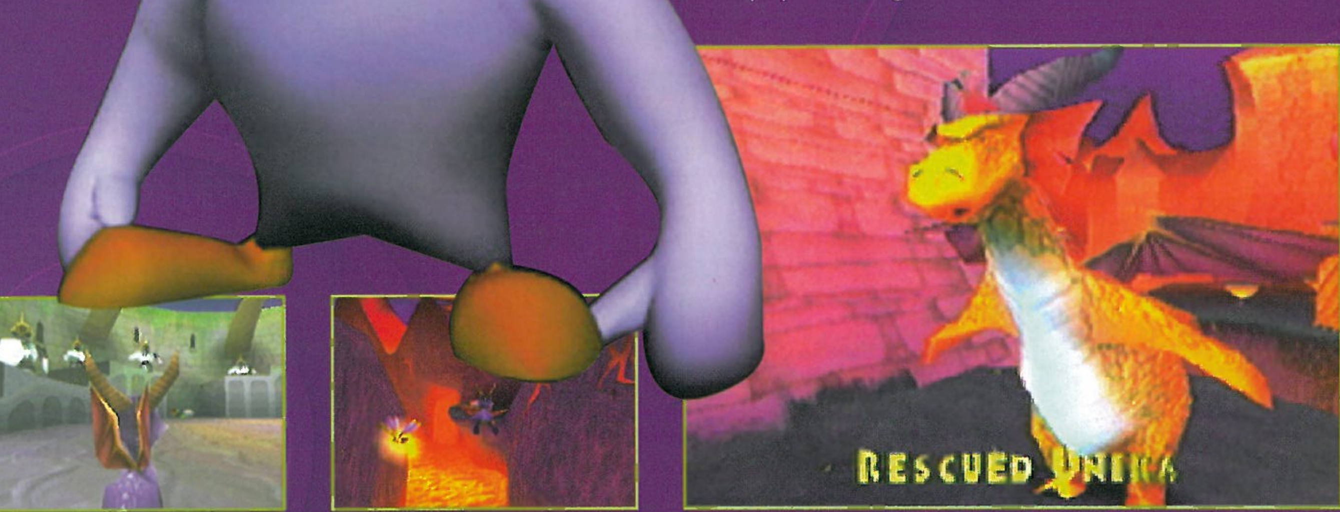
La puerta del final lleva a una pequeña habitación en la que Lutalo espera pacientemente su rescate. El último dragón no es nada fácil de encontrar, así que prepárate. Comienza realizando una supercarga por la pendiente que lleva a la habitación de las cinco puertas, atraviesa la segunda a la derecha, sigue cargando hacia la izquierda, y salta sobre el saliente. Todavía cargando, sube por la pendiente y salta cuando llegues al final, siguiendo el muro del castillo hacia la izquierda. Aterriza sobre un remolino, que te permitirá llegar al saliente superior. Entra en el castillo por aquí, y gira a la izquierda para encontrar a Copano.

El salto final de la carga es, con mucho, la parte más difícil. Si lo haces bien, llegarás sin ningún problema. Practica hasta que te salga. Introdúcete en la habitación, y sube por las escaleras de la esquina rápidamente, antes de que el mago reviva a los caballeros, y mátale. Si logra alzar al último caballero, sal de la habitación y vuelve a intentarlo. En lo alto del todo hay una habitación con mucho tesoro y una hada, por lo que podrás encargarte de



los caballeros. Usa el agujero del suelo, bajo los escalones, para volver a la habitación con cinco puertas. Ve por la puerta opuesta a donde está el hada y salta sobre las plataformas para llegar a la salida.

Tesoros Difíciles - Con mucho, la parte más complicada de este nivel es llegar a Copano. Para recolectar todo el tesoro, tienes que acabar con todos los caballeros que pululan por el suelo. Recuerda que hay uno justo al comienzo.



Jacques - Boss 5

Dragones - 2
Tesoro - 500
Huevos - 0

En este nivel hay un montón de tontos que activan plataformas durante un breve período de tiempo. Golpea al primer tonto para alcanzar el nivel superior. En él te encontrarás con otros dos tontos y con una pareja de monstruos sentados en plataformas flotantes. Golpea a los dos tontos y usa rápidamente la plataforma más baja de la izquierda para saltar por encima del muro a una plataforma que se alzará cuando el tiempo se agote. Desde esta plataforma podrás llegar a Unika, que se encuentra en el lado más lejano. Deja atrás a Unika, y golpea al tonto para que se cree una plataforma del risco. Usa los remolinos para llegar al extremo lejano del valle enfrente de ti, a la zona de la izquierda, y recolectar así todos los tesoros.

Vuelve con Unika, vuelve a cruzar el hueco, y vuelve a saltar por encima del muro. Ábrete paso





hasta llegar al extremo más lejano de esa zona, y encontrarás un cofre cerrado y unos escalones que te llevarán a Revilo. Justo después de él se encuentra Jacques. Según te vayas acercando a él, te irá arrojando cosas. Sáltalas o esquívalas, y sigue avanzando. Cuando te acerques mucho tratará de escapar, y se sentará sobre una caja. Cuando lo haga, será el momento de quemarlo. Tras eso, volverá a huir hasta sentarse sobre otra caja, momento en el que tendrás que repetir el proceso. Necesitarás tres impactos para acabar con Jacques. Cuando lo hagas, continúa por las plataformas hasta llegar a la salida del nivel.

Tesoros Difíciles - El cofre cerrado es fácil de encontrar, pero la llave no tanto. Para cogerla, dirígete a la zona opuesta al cofre, y planea sobre el saliente con dos tontos dando saltitos sobre él. Acaba con ellos, y la plataforma de en medio se alzará, permitiéndote llegar a la cueva del risco, en la que se encuentra la llave.



Vuelo Helado

Dragones - 0
Tesoro - 300
Huevos - 0

Luces - 8
Cofres - 8
Barriles - 8
Helicópteros - 8

Nuestro Mejor Tiempo - 1m19.84s

Este es el último de los adorables niveles aéreos y para festejarlo es de los más duros. La primera vez que lo juegues te parecerá imposible hacerlo, pero tranquilo que se puede conseguir. Aquí tienes cómo.

Cuando empieces, enciende los dos faros que verás y coge el cofre que hay justo tras el segundo. Esto último es bastante difícil, ya que no tienes mucho espacio. Sube y coge la próxima luz, y vete a su izquierda para



coger el cofre que se encuentra en el saliente posterior. Coge la siguiente luz, y gira bruscamente hacia la izquierda delante de ella, volando en círculo, manteniendo el risco a la derecha todo el rato, y disparando a los cofres según vayas pasando. Vete a la izquierda del faro ya encendido, ignora la luz más cercana, y dirígete en su lugar a por el cofre. Hazte con la luz de delante tuyo y con el cofre de detrás. Gira bruscamente a la derecha y dispara sobre el faro de la izquierda cuando pases a su lado, enciende la penúltima luz y gira bruscamente para volver por donde has venido.

Enciende el último faro y dirígete hacia la línea de ferrocarril que se ve en el valle. Según te vayas aproximando, saldrá un tren del túnel de la izquierda. Dispara a









los barriles y métete por el túnel. En el segundo túnel te encontrarás con otro tren, vuelve a disparar a los barriles y continúa. En la zona abierta hay tres helicópteros. Elimínalos rápidamente, y después encárgate del tercer tren, que se dirigirá hacia ti con aviesas intenciones. Ve por ese túnel y cuando salgas de él, te encontrarás con el último tren. En esta zona te encontrarás con los últimos cinco helicópteros que deberás derribar.

Amos, el Piloto de Globo

Antes de poder enfrentarte a los peligros del Mundo Horrendo, deberás haber recuperado al menos 6000 puntos de tesoro robado. Si no tienes suficiente, puedes volver a cualquier mundo anterior a recolectarlos.

MUNDO HORRENDO

Total de Dragones - 6
Total de Tesoro - 1500
Total de Huevos - 0

Este es el mundo final del juego, y para hacer las cosas un poco más interesantes no tendrás un nivel inicial. En su lugar tendrás el Gnexo Gnor, y al único nivel al que podrás ir al principio, será a la Cala Gnorc.

Gnexo Gnorc

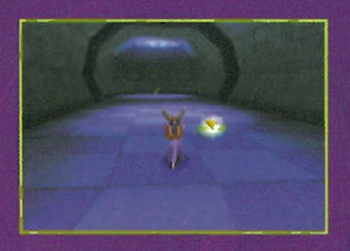
Dragones - 2
Tesoro - 200
Huevos - 0

Lo primero que debes hacer es liberar a Delbin,quien te explicará lo que tienes que hacer para encontrar la salida de los distintos niveles, antes de encontrar al jefe final. Cada vez que termines un nivel, accederás al siguiente. Así pues no tendrás más remedio que ir a la Cala Gnorc, y cuando la completes podrás pasar al siguiente.

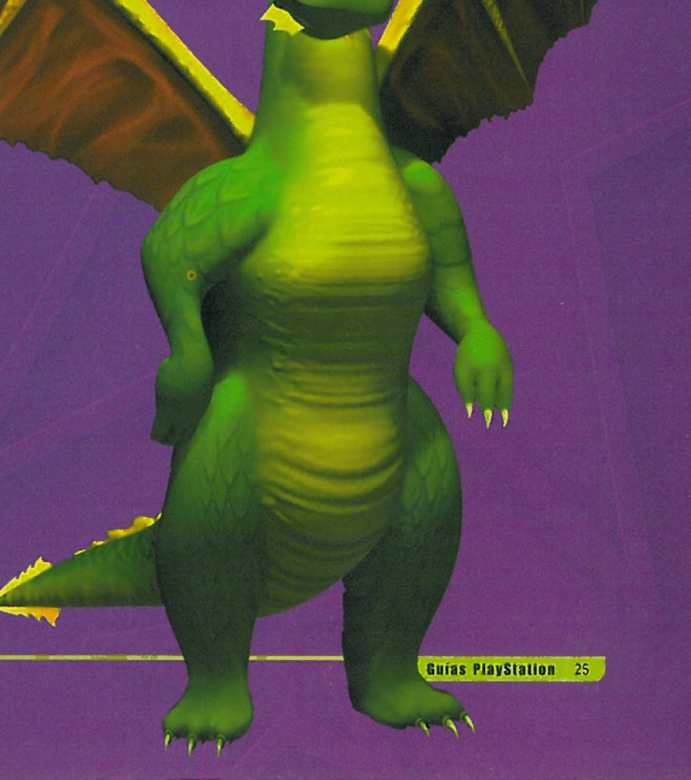
La Cala Gnorc

Dragones - 2
Tesoro - 400
Huevos - 0

En la cala hay un puerto lleno de cajas y barriles. A los gnorcs que merodean por la zona les encanta arrojar barriles, y si además aciertan a Spyro, mejor que mejor. Carga contra los barriles para devolvérselos. Algunos de los gnorcs tienen armadura, por lo que antes de dispararlos arrójalos un barril para quitársela y poder así quemarlos. Usa la carga sobre cualquier barril estacionario para librarte de los gnorcs situados en lo alto de los barriles. Ten cuidado con los barriles de TNT y no cargues contra ellos, ya que si lo











haces explotarán. Para librarte de ellos, dispáralos. Tras pasar la primera zona, salta sobre las cajas para acercarte a la zona del barco. Sube por las cajas para encontrar a Lateef en lo más alto. Cruza el puente y entra en el barco.

A la izquierda encontrarás una vida extra. Mata al gnorc grande y salta a la cueva por detrás del barco. Enciende el barril de TNT bajo el pequeño gnorc para acabar con él, y enciende otro antes de que el gnorc grande lo coja, para que le explote en las manos.

Salta para llegar a la siguiente sección, y ábrete camino para llegar a otro barco que se encuentra en una esquina. Despacha a gusto a los gnorcs del barco, y libera a Tomas. Corre por el camino de madera, y planea por la sección del túnel que da al mar. Desciende por el pasaje azul



guardado por dos gnorcs para coger la llave. Retrocede, y desciende por el pasaje verde para encontrar el cofre cerrado, teniendo cuidado con los barriles, eso sí. Finalmente, ve por el pasaje púrpura, usa los barriles para matar a los gnorcs, y planea sobre los agujeros. Usa el remolino para salir al exterior, en donde encontrarás la salida del nivel.

Puerto de Crepúsculo

Dragones - 2
Tesoro - 400
Huevos - 0

En este nivel nos encontraremos con una nueva raza de enemigos: los comandos gnorc, armados con armas de fuego y granadas. Cuando te encuentres con uno con arma de fuego, espera a que te dispare y atácale mientras recarga. Si te encuentras con uno con granada, usa un salto o un giro para esquivar la granada y ataca con tu aliento o con la carga. La primera sección del nivel es bastante sencilla, si exceptuamos a los molestos comandos, por lo que pronto te reunirás con Cosmos. Continúa por las habitaciones, y acabarás llegando a un puente levadizo tras el que se encuentra Cleetus. Rescátale, y usa los controles del puente para elevarlo. Sube por la puerta de la supercarga, y efectúa una supercarga en dirección al puente, saltando en el último momento, para poder llegar a lo alto del edificio y coger así todo el tesoro. Métete en la habitación detrás de Cleetus, mata a los comandos, y sal por la derecha. Ahora todo lo que tienes que hacer es atravesar la siguiente habitación y abrirte paso por el camino, eliminando a todos los comandos que veas, hasta que llegues a la salida del nivel.

Tesoros Difíciles - Justo antes de que rescates a Cleetus, te encontrarás con un cofre blindado. Para romperlo haz una supercarga por el puente levadizo y a través del edificio. Asegúrate de que el puente está bajado, ya que tomar la ruta de abajo desde el edificio es mucho más fácil.

Gnasty Gnorc -El jefe final

Dragones - 0
Tesoro - 500
Huevos - 0

Esta es la confrontación final con el "malus inter malus". En la pista muévete todo el rato para impedir que Gnasty te acierte con su fuego. Tu primera tarea es la de conseguir la llave del ladrón verde que se encuentra en el pasaje cercano. Este ladrón es muy escurridizo, por lo que lo mejor que puedes hacer es engañarle, e ir a la derecha en el pilar circular cuando él vaya hacia la izquierda. Cuando tengas la llave, úsala para abrir la puerta de la pista principal. Ahora, persigue y atrapa al segundo ladrón para obtener otra llave que usarás para hacer descender la plataforma en la que se encuentra Gnasty Gnorc. En la siguiente sección, tendrás que perseguir a este individuo hasta que llegue a una pequeña plataforma. Fríele rápidamente en ella antes de que vuelva a escapar. Acertar a Gnasty es muy fácil, lo que ocurre es que es un rival muy duro, que aguantará muchos disparos antes de morir. Ten

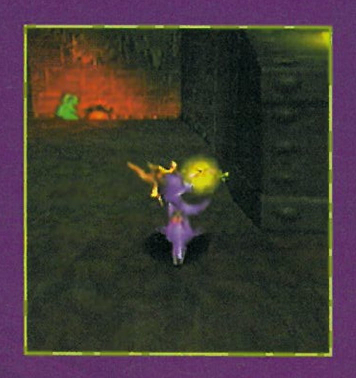


cuidado, porque si te mata tendrás que volver a empezar el nivel. Cuando lo hayas acertado unas cuantas veces, correrá hacia una puerta. Síguelo hacia el interior del edificio. Tendrás que saltar sobre las plataformas, sin caerte al lodo. La última plataforma se retira lentamente, por lo que tendrás que darte prisa para llegar. Cuando lo alcances te disparará. Esquívalo, y dispárale tú a su vez. Si le aciertas le matarás, pudiendo presenciar una escena a cuya conclusión volverás a Gnexo Gnorc .



Gnexo Gnorc (¡De nuevo!)

Con Gnasty Gnorc derrotado, ahora puedes rescatar al último dragón de este nivel. Libera a Magus, y si has recolectado todos los objetos del reino dragón, alcanzando una puntuación del 100%, podrás entrar en la cámara del tesoro de Gnasty. Si te falta algo tendrás que visitar a Hak para volver a los otro mundos y cogerlo. Una vez lo tengas, podrás entrar en el Botín de Gnasty.







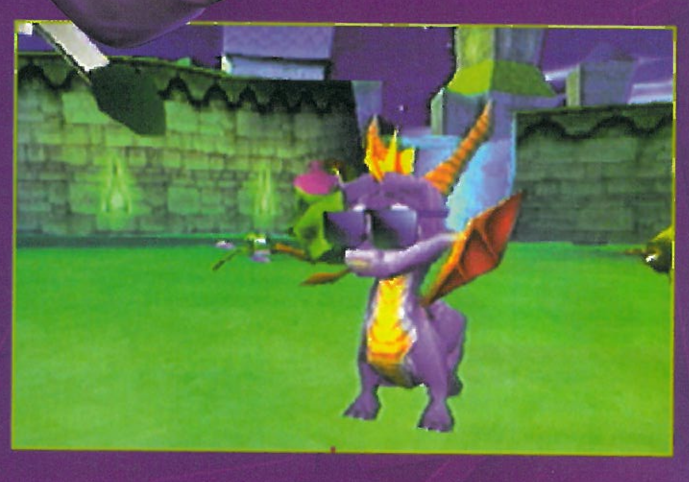


El Botín de Gnasty

Dragones - 0
Tesoro - 2000
Huevos - 0

Puede ser bastante confuso la primera vez que lo juegues. Tu tarea es recolectar los 2000 puntos de tesoro que contiene y salir con el 120% del juego completo para ver el final definitivo.
Comienzas el nivel en una plataforma completamente rodeada de agua, desde la que parece que no puedes ir a ninguna parte. Salta y trata de planear, y descubrirás que puedes volar, aunque sólo hasta una determinada altura. Escalando las partes más altas del nivel podrás volar más alto, puedes volar hasta la máxima altura en la que hayas estado. Vuela hasta que llegues a la orilla, y comienza a recolectar tesoros como un loco. Dirígete hacia el lado más alejado del nivel, y encontrarás un ladrón con una llave. Cógelo y usa la llave para abrir la puerta cercana. Si subes por los escalones podrás volar a una mayor altura, lo que te permitirá alcanzar al segundo ladrón con llave, situado un poco más lejos que el primero. Cógelo para que puedas abrir la segunda puerta de donde has venido0.

Al abrir la puerta verás un ladrón en avión que tendrás que abatir para hacerte con la tercera llave. Este ladrón vuela alrededor del edificio y para atraparle tendrás que volar en su misma dirección, ya que si vas por la contraria aumentará de altitud y quedará fuera de tu alcance. Con la tercera llave en tu poder entra por la segunda puerta que abriste y sube hasta lo más alto. Vuela en línea recta hasta el lado más lejano para encontrarte con otra puerta. Entra por ella y sube las escaleras para ver la última puerta cerrada. A la izquierda hay otro ladrón en avión. Atrápale, coge la llave y abre la puerta. Vuela hacia el otro lado y desciende por el pasaje tras la salida. En la habitación final verás un montón de cajas de fuegos artificiales. Enciéndelos y recibirás montones de gemas púrpura. Al recoger los 2000 puntos podrás salir del nivel y ver el final del juego.



TIPO DE JUEGO: Plataformas JUGADORES: 1

HEART OF DARKNESS



SECRETOS:	●●○○○
DURACIÓN:	1 SEMANA
TARJETA DE MEMORIA	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
NIVELES:	8 FASES

Un jovencito se embarca en una búsqueda épica para encontrar a su perro, ya sabemos que no es exactamente el argumento de una película de Hollywood, pero sí es el de este gran juego. Así que coge tu sombrero y tu divertida pistola y ¡prepárate para disfrutar de este atrevido puzzle!

NIVEL 1 – CAÑÓN DE LA MUERTE



En cuanto comiences salta a la derecha para evitar ser aplastado. Terminar hecho cachitos no es la mejor manera de empezar un juego.



Aquí deberías tomarte tu tiempo y familizarizarte con los controles, especialmente el de tu pistola. Cuando te sientas seguro, corre y salta sobre el agujero de la derecha.



¡Aquí está tu primer enemigo! Por la derecha se aproximan algunas Sombras negras arrastrándose; agáchate y dispara con tu pistola. Antes de seguir adelante acaba con el esqueleto que cuelga, ya que la sombra que proyecta puede matarte. Ve a la derecha.



Otro gran Monstruo Sombra merodea por aquí, así que dispara al esqueleto colgante para acabar con él.



Acaba con el pequeño Monstruo Sombra, no te preocupes porque no puede dañarte. Si se lanza sobre ti, pulsa derecha e izquierda con un ritmo lento y te lo quitarás de encima. Dispara a la roca que hay arriba a la derecha. Esto liberará a más Sombras, así que prepárate para disparar.



¡Oh no! ¡Más Sombras! Si no avanzas seguirán viniendo más y más, así que mata las suficientes como para pasar corriendo a la siguiente pantalla.



¡Sí, más Sombras a las que disparar! Ve a la derecha y el puente te conducirá hasta...



... aquí. Mata a las dos Sombras que hay en el suelo y luego salta sobre las Sombras Perro. La manera más sencilla de hacerlo es caminar un poco, luego saltar sobre uno y seguir caminando. Cuando casi hayas alcanzado el otro extremo, aparecerán más Sombras por la izquierda. Elimínalas y dirígete a la siguiente pantalla.



Aquí debes destruir una multitud de Sombras. Hazlo y luego fíjate en la Sombra que está en lo alto de la escalera esperando a que subas. La única manera de acabar con ella es esperar a que esté a punto de golpear el suelo. En ese momento debes saltar y dispararle. Elimina también a la segunda que aparece arriba, sube por la escalera de huesos y continúa hasta la siguiente pantalla.



Un montón de enormes monstruos surgirán del muro, te comerán ¡y te dejarán sin tu sombrero y sin tu super-arma! En cuanto te hayas recuperado, tienes que correr a la derecha y salir de la pantalla.



Aquí serás perseguido por otra Sombra. Como no tienes armas, debes pegarle patadas. Además, cuando llegues al saliente estrecho, debes dejar de correr y andar pasito a pasito sobre él. Continúa igual de despacio hasta el final de la pantalla...



...y sigue igual en la siguiente. Tan pronto como termine el saliente, sal corriendo de nuevo.



Sigue corriendo a través de la luz y la Sombra desaparecerá cuando intente atravesarla (recuerda que ellas no soportan la luz del día).



Aquí tienes que escalar el muro siguiendo el camino del Lagarto. Sube hasta la siguiente pantalla.





Sigue al Lagarto hacia arriba, colócate justo al filo y prepárate para saltar. Presiona y MANTÉN apretado el botón de salto o no llegarás al otro extremo. Cuando hayas cruzado, salta sobre el saliente y sigue avanzando.



Continúa siguiendo al Lagarto, salta sobre la grieta, sube y pasa a la siguiente pantalla.



Escala hasta que no puedas seguir y colócate sobre el saliente. Ahora tienes que saltar unas cuantas veces para que el suelo se derrumbe. ¡Tranquilo! Te quedarás colgando de la cola del esqueleto. Sigue subiendo...



...hasta este punto y sube pasando por debajo de las costillas del esqueleto. Sube, sube...



...hasta que llegas a la cabeza del esqueleto, momento en el que debes saltar rápidamente a la derecha. Sigue subiendo.



Sube hasta el saliente y luego escala el siguiente muro. Te darás en la cabeza con un enorme hueso. Baja (sí, has leído bien) y empuja el hueso para formar un puente. Pasa sobre él y comienza a escalar esta ladera hasta la siguiente pantalla.



La primera escena animada. Andy escala hasta lo alto del acantilado y su mirada se pierde en la distancia...

NIVEL 2 – LA CIÉNAGA



No hay nada que hacer aquí salvo caminar a la derecha hasta la siguiente pantalla.

PARA COMBATIR LA OSCURIDAD

Andy utiliza dos armas principales a lo largo de todo el juego, pero habrá fases en que las perderá y las volverá a recuperar más adelante.

PISTOLA DE RAYOS DE FABRICACION CASERA

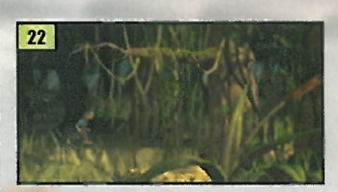
Este es el arma con el que comienzas y acabas. No es tan poderosa como los disparos de plasma pero es más sencilla de usar: simplemente mantén pulsado el botón de disparo y ya está.

PLASMA

Lo adquieres en medio de la aventura. Tienes dos tipos de disparo:

1) Normal
Más potente que el de la Pistola de Rayos pero complicado de utilizar ya que tienes que medir el tiempo que mantienes apretado el botón de disparo.

2) Power Shot
Convertirá una semilla en un arbolito o apartará rocas de tu camino. Muy, muy útil.



Salta recto hacia arriba y agárrate a la liana. Esto hará que se abra la puerta que está enfrente tuyo. Entra por ella y pasa a la siguiente pantalla.



Detente nada más entrar, ya que hay varios saltos que tienes que realizar. Utiliza los saltos normales y no tendrás problema.



Mide tu salto para que puedas cogerte a la liana. Ahora salta al otro lado y aterrizarás en un islote. Realiza un nuevo salto, esta vez sobre la planta carnívora (espera a que se coma a la mosca). Sube recto y luego a la derecha...



...y camina hasta el filo. No hace falta que midas tus saltos respecto a las plantas carnívoras, ya que no te pueden coger. Agárrate a la siguiente liana y pasa a la próxima pantalla.



Salta de la cuerda justo cuando pases sobre el islote y luego salta rápidamente porque resulta que en realidad era... ¡la espalda de un monstruo!



Durante unas cuantas pantallas vas a tener que avanzar medio hundido en el agua y agacharte en las parte más profundas para impedir que te atrapen los Pájaros Sombra. Así que agáchate cuando estés aquí...



... pero no aquí, ya que no es lo suficientemente profundo ¡y los pájaros todavía pueden cogerte de los pantalones! Manténte caminando hacia la derecha y escondiéndote a menudo.



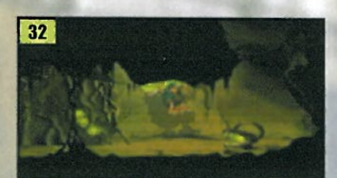
Cuando llegues al otro lado, los pájaros no podrán soportar la luz. Continúa a la derecha.



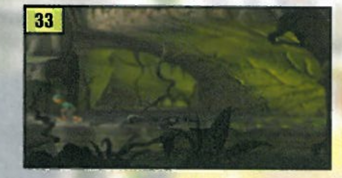
Hay tres posibles salidas en esta pantalla. Por el momento, escala las rocas y luego ve a la derecha cuando te encuentres en la zona a la mitad de la pantalla.



Salta desde el saliente y tira hacia abajo a la Planta Carnívora enganchándote a su cola. Esto despejará el camino superior, pero no vayas por él todavía. Desplázate lentamente a la derecha.



Aquí tienes que saltar sobre la bolsa verde sin ser devorado. Tómate tu tiempo y cuando la Planta se coma una mosca verde, salta unas cuantas veces dentro de la bolsa y entonces corre a ponerte a salvo. Repite este proceso varias veces y luego ve a la izquierda...



...cruza esta pantalla...

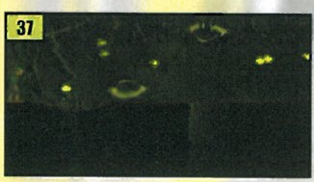


...y sube hasta aquí arriba.



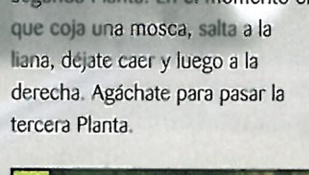
Sube hasta aquí y sal de la pantalla por la derecha.

Continúa a la derecha hasta la siguiente pantalla, y si liberaste suficientes moscas verdes...



...no deberías tener problemas para empezar a correr una vez que hayas pasado la primera Planta, porque tendrá suficiente comida disponible. Asegúrate de que saltas el agujero que hay bajo la segunda Planta o te comerá la que hay debajo.





El truco aquí está en fijarse en la segunda Planta. En el momento en que coja una mosca, salta a la liana, déjate caer y luego a la derecha. Agáchate para pasar la tercera Planta.

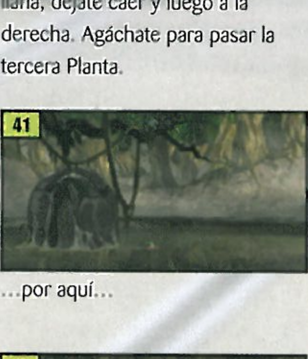


Ve a la derecha y sube por las rocas. Empuja la piedra a la derecha y disfruta con la escena cinemática.



¡Aquí estás! Colgando de un pie encima de un peligroso monstruo. Usa el pad para moverte a derecha e izquierda de tal manera que cojas el palo que hay a la izquierda. Cuando aterrices, nada inmediatamente y avanza...





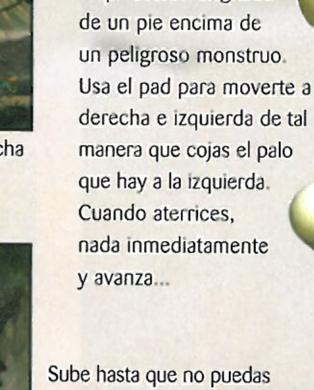
...por aquí...



... y sal fuera aquí. Ve a la derecha hasta la siguiente pantalla.



Corre hasta el árbol que hay a la derecha y sube por él hasta la siguiente pantalla.



Sube hasta que no puedas continuar y luego salta a la izquierda para que la luz se encargue de las Sombras y deje libre a Amigo. Contempla la escena animada y pasa al siguiente nivel...



PASO A PASO

NIVEL 3 – LAGO MÁGICO



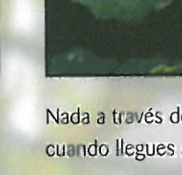
Bajo el agua y desde la salida, ve hacia abajo hasta la siguiente pantalla.



Nada hasta el círculo verde. Desaparecerán las rocas de la próxima pantalla y te dará un nuevo super-poder. Ve a la derecha...



...y desciende por el túnel.



48

Nada a través del túnel y emerge cuando llegues arriba.



Cuando salgas verás varias rocas que impiden tu avance. ¡Es el momento de probar tus nuevas habilidades! Presiona y mantén el botón Triángulo y luego suéltalo. Ve a la derecha a través de las rocas y entra en la siguiente pantalla.



Aquí vas a aprender otro uso de tu nueva habilidad. ¿Ves esa semilla que está en el suelo? Empújala hasta la pared y luego utiliza tu super-poder. Asegúrate de que estás agachado cuando disparas y... ¡Voilá! ¡Una planta! Si le disparas de nuevo volverá a convertirse en judía. Sube por ella y salta a la derecha.



Camina hasta el filo y pega una patada a la semilla para que caiga al agua. Cuando alcance el otro extremo, dispárale y sube por el muro rosa hasta el islote de en medio. Salta mientras corres y agárrate a la planta. Déjate caer a la derecha.



Métete en el agua y bucea hacia abajo...



...manteniéndote lo más pegado que puedas a la pared derecha. Sigue bajando hasta la siguiente pantalla.



Tan pronto como entres en la pantalla, debes pararte. Estudia el movimiento de las Cadenas de tal manera que puedas nadar sin que te cojan. Asciende para coger un poco de aire y sal por la parte inferior izquierda.



Pégate al suelo nada más entrar y pasa por debajo de la primera Vaina. Mantén presionado el botón de dirección hacia abajo para esquivar las Vainas de la izquierda. Baja hasta la siguiente pantalla.



Sigue el túnel por aquí (recuerda esquivar las Cadenas que hay arriba) y sigue hasta la próxima pantalla.

LAS CRIATURAS DE LA NOCHE

¿Qué sería un plataformas sin alguna criatura desagradable que entorpezca tu camino? Posiblemente, algo demasiado fácil como para captar tu interés.

SOMBRA PEGAJOSA

Éstas no te matan, pero no te dejan moverte. Para librarte de ellas, tienes que agitarte lentamente de derecha a izquierda.

SOMBRAS CARNÍVORAS

Muy desagradables. Correrán hacia ti, te cogerán y te comerán. Estupendo. Debes dispararles antes de que lleguen hasta ti.

SOMBRAS QUE SE ARRASTRAN O CUELGAN

Son esencialmente iguales. Agáchate para dispararles antes de que te traguen, ropa incluida.

SOMBRAS VOLADORAS

También muy desagradables, lanzan bolas de fuego bastante difíciles de esquivar. Por suerte son fáciles de eliminar.

ARAÑAS

Probablemente los enemigos más peligrosos del juego, ya que es muy difícil acertarles al disparar debido a su rapidez de movimientos. Además, segregan una asquerosa sustancia verde que puede hacerte perder pie cuando escalas.

BABOSAS

¡Blearggg! Se esconden en las rocas y esperan a que te acerques lo suficiente para agarrarte y meterte en su nido. Bien. Necesitas dos disparos y acabarás con ellas.

GUARDIAS

Disparan bolas de fuego a nivel de la cabeza y escupen chorros de llamas a nivel del suelo que son bastante difíciles de esquivar. Cuando los eliminas, dejan dos montones de larvas en el suelo que si no eliminas rápidamente se transformarán en nuevos Guardias.

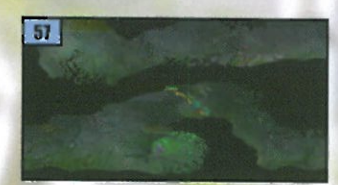
SIRVIENTE

Esta criatura de color rosa es un auténtico cobarde que no te atacará pero te pondrá bastante nervioso. No lo pierdas de vista.

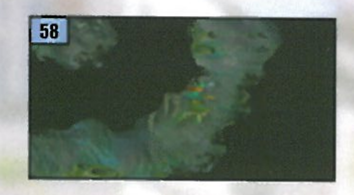
EL MAESTRO

El amo del cotarro, el jefe final. Sólo te atacará al final del juego, utilizando su disparo doble de llamas a nivel del suelo. Esquivar este ataque requiere realizar un salto doble perfecto. Además, no puedes golpearle.

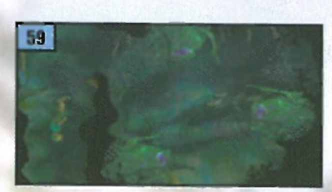




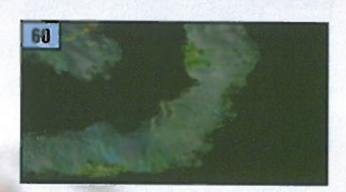
Tan pronto entres aquí, mantén presionado arriba-derecha. Nada sobre la Vaina y sal lentamente por la derecha...



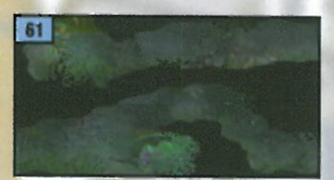
...porque hay una Planta casi en línea. Mide tus movimientos para pasar ésta y la siguiente y sal por la parte superior de la pantalla.



Párate. Tienes que esquivar tres Vainas. La de la izquierda no te comerá, pero te empujará hacia la de la derecha que sí que lo hará. La de arriba también te comerá, por lo que tendrás que encontrar el punto exacto para pasar entre la de la izquierda y la de la derecha. Nada todo lo que puedas a la izquierda, sube y luego baja para salir.



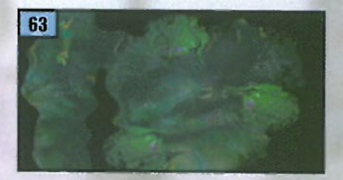
Pasa por aquí...



...y ponte a seguro en la burbuja de aire. Ahora vuelve atrás...



...ve por aquí...



...y sal por la parte de arriba de esta pantalla.



Tómate tu tiempo en esta pantalla porque hay cinco Plantas que atravesar. Con un poco de tranquilidad y mucho control no tendrás problemas para salir por la parte de arriba.



Ve derecho hacia arriba y coge aire. Ahora tienes que pasar una Vaina y una Planta Carnívora. El problema es que si subes mucho, acabarás devorado, pero la Vaina te empuja de todas maneras hacia la Planta. Así que baja todo lo que puedas y ve a la derecha sin detenerte, porque la Vaina no te comerá.



¡Alto! Mira cuantas Cadenas tienes que pasar. Pero es más fácil de lo que parece: espera a que la primera retroceda y nada a la derecha. ¡No te detengas y las pasarás todas de golpe!



Sal del agua y ve a la derecha.



Usa tu poder especial para dejar fuera de combate por un tiempo a los dos enemigos de arriba; luego salta y asegúrate de que mantienes presionado el botón para agarrarte al muro. Dispara al de la derecha, ve en esa dirección y baja.



Presiona el botón de disparo para lanzar una bola de energía. Dos disparos y acabarás con los enemigos de esta pantalla. Mata a unos cuantos y luego salta a la derecha. Dispara de nuevo y ve a la izquierda agujero abajo.

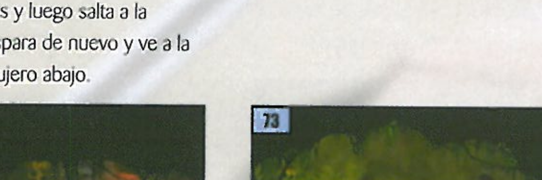
Salta hasta el suelo y observa las rocas que bloquean el túnel. Humm... Ve a la izquierda.



Acaba con las Sombras y utiliza tu disparo especial en la planta para reducirla de nuevo a una simple judía (para poderte deshacer así de la Planta Carnívora). Dispara de nuevo para volver a convertirla en planta y sube por ella...



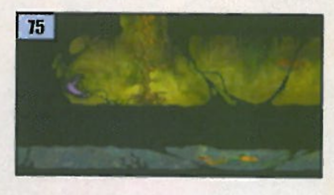
...y salta a la izquierda. Empuja la roca hasta el interior del agujero y luego pasa agachado bajo la Planta Carnívora hacia la siguiente pantalla.



Mata a las Babosas con un par de disparos normales y entonces baja en línea recta por el muro rosa.



Desciende hasta el fondo y entra en el agua que hay a la derecha. Entra por el pequeño agujero que hay en la parte inferior derecha...



...y pasa por esta pantalla...



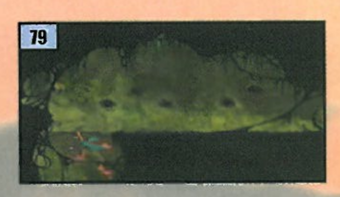
...para llegar aquí. Desaparecerán las rocas y tendrás que darte la vuelta, ir a la izquierda y subir a tierra firme antes de que la Piraña te coma. Así que...



...vuelve por aquí...



...y sube hasta aquí, donde estarás seguro. ¡Uff! Ahora, vuelve sobre tus pasos...



...hasta aquí, sin olvidar agacharte al final...



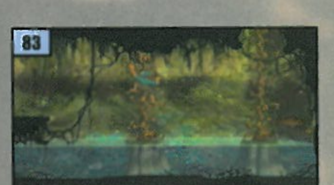
...para esquivar a la Planta Carnívora, y ahora baja por la planta.



Baja un poco, luego salta a la derecha de tal manera que la Planta se quede sin cena. Dispara a la planta de judías y a la Planta Carnívora y salta por encima de la semilla. Dale una patada hacia la derecha, hacia la siguiente pantalla...



Dispara a la semilla que hay junto a ti y sube por la planta un poco. Luego dispara en diagonal abajo a la derecha para darle a la semilla de en medio. Baja, ve a la izquierda de la planta por la que acabas de descender y dispárale. Golpea la semilla para que caiga al agua y corre para saltar a la planta intermedia. Ahora salta a la derecha hasta la planta, baja y camina despacio de manera que te encuentres a su izquierda. Dispárale y empuja la semilla hasta la siguiente pantalla.



Las dos semillas deberían estar ahora en los islotes. Dispara diagonalmente abajo a la derecha a la primera y salta sobre ella. Sube y dispara abajo a la derecha a la segunda semilla. Salta sobre ella y sube para salir de aquí.



Salta de la planta y dispara a la Planta Carnívora de la izquierda. Sube por el muro rosa que hay más a la izquierda y salta desde él a la derecha. Dispara a la Planta que se oculta a la derecha y sube por el muro más cercano.



Sube un poco y luego dispara arriba a la derecha para deshacerte de la Planta. Repite la operación rápidamente con las otros dos y sube arriba a la derecha. Déjate caer a la izquierda, acabando con las Sombras. Sal por la izquierda.




Escala el muro rosa y sal por la parte superior de la pantalla.

Tan pronto recuperes el control, corre a la izquierda hasta la siguiente pantalla. Hay demasiadas Sombras como para continuar por aquí.

Dispara a la semilla y sube por ella rápidamente. Ve a la izquierda.



Dispara a las Sombras de arriba y luego ve al filo de la plataforma y dispara a las Sombras de abajo. Cuando estén todas liquidadas, déjate caer y ve a la izquierda.




Dispara hacia arriba a las Sombras que están a punto de caer sobre ti y luego acaba con el resto. Escala el muro que hay más a la izquierda; luego ve a la izquierda.



Camina lentamente a la izquierda, de tal manera que no te caigas del saliente y disfruta con la alucinante secuencia cinemática.

NIVEL 4 – ISLA ESPACIAL



Aquí las cosas comienzan a ponerse muy calientes. Tienes que enzarzarte en una batalla de bolas de fuego con las Sombras Voladoras mientras acabas con las que van por tierra. La mejor táctica es simplemente correr a la derecha hasta la siguiente pantalla...



... y concentra tus disparos aquí. Dispara primero a las Sombras Voladoras y asegúrate de que esquivas sus bolas de fuego. Ahora encárgate de las Sombras del suelo y cuando hayas terminado ignora todo lo demás y corre a la derecha...



...hasta el puente, que pronto se derrumbará.



Dispara a la Sombra Voladora y desciende hasta la siguiente pantalla.



Desciende un poco, salta y agárrate a la derecha. Sube y sal de la pantalla por la derecha.



Tómate tu tiempo para acabar con todas las Babosas. Luego sube tan alto como puedas y salta a la derecha para quedar colgado del siguiente muro. Escala hacia la derecha...



...y dispara al esqueleto que verás aquí para acabar con la Sombra. Déjate caer sobre el saliente y salta sobre la cuerda.



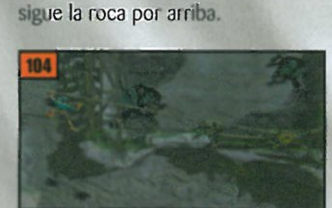
Mata a la Sombra que está enfrente tuyo y corre un poco hacia delante para que puedas volverte y acabar con la otra. Sube por la escalera, dispárale a la planta y empuja la semilla hasta la pantalla de la derecha.



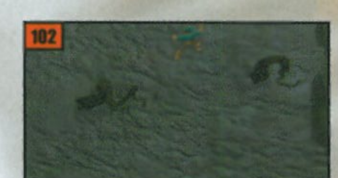
Pega una patada a la semilla y envíala tan lejos como puedas. Ahora dispárale y sube por ella...

101

...y déjate caer saltando a la izquierda. Dispara a la rama (esto dejará fuera de combate durante un tiempo al Monstruo Sombra) y sigue la roca por arriba.



Escala por la parte izquierda de la pantalla y sal por la parte superior izquierda.



Dispara también a las ramas, y sube por la pared hasta lo alto de la pantalla.

105

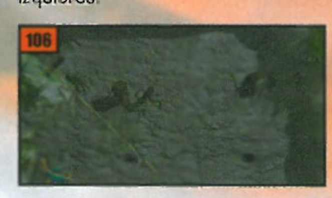
Desciende de lo alto de esta pantalla.



Desciende hasta el saliente y empuja la sombra de la roca. Esto hará que caiga abriendo una puerta que viste anteriormente. Mantén la posición y dispara a las Sombras Voladorás que irán a por ti. Ahora ya puedes volver a subir...



Mantente todo lo que puedas hacia la izquierda sin pasar a la siguiente pantalla e ignora al Monstruo por ahora. Concéntrate en eliminar a las Babosas. Cuando no te ataquen más, dispara a la rama y sal por la parte superior izquierda.



Mantente donde estás y elimina a las dos babosas del muro. Ahora dispara a la rama que tienes sobre ti, ve a la izquierda y dispara a la otra rama. Desciende hasta la parte inferior derecha de la pantalla y baja hasta la pantalla anterior.





...y si eres rápido podrás pasar bajo la primera rama antes de que le de tiempo a golpearte. Baja por la parte derecha de la pantalla...



...pasa por aquí...



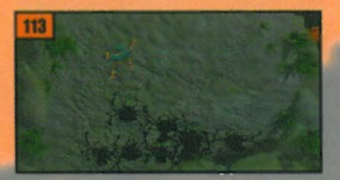
...hasta aquí. Mata a cualquier Babosa que veas merodeando y entra por el nuevo agujero. Sube más alto.



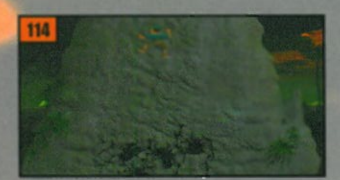
Continúa subiendo mientras esquivas las rocas que caen. Cuando alcances la parte izquierda más alejada, salta. Sube y descubrirás el origen de los cantos rodados.



Evidentemente, se trataba de más Sombras. Ve a la derecha esquivando las rocas y matando a las Sombras. Avanza por su saliente y asciende hacia la parte superior izquierda.



Esto parece una pantalla vacía, pero en realidad está llena de Arañas. Demasiadas como para acabar con ellas. ¡Sigue subiendo y no pares por nada del mundo!

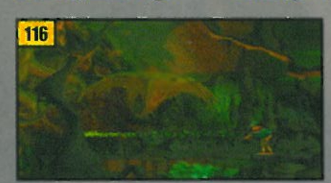


Ídem. ¡No dejes de escalar!

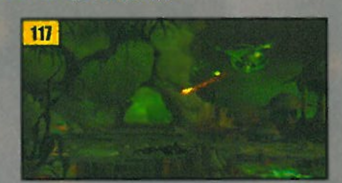


Cuando llegues a la cima, siéntate y disfruta con otra secuencia cinemática.

NIVEL 5 – RIO DE FUEGO



Comienzas sentado, así que levántate, déjate caer y ve a la derecha. Date la vuelta, acaba con las Sombras y pasa a la siguiente pantalla.



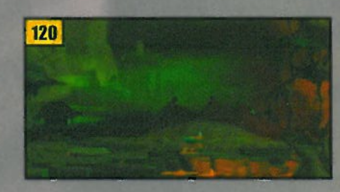
Acaba con las Sombras Voladoras mientras esquivas sus bolas de fuego y acabas con las Sombras del suelo al mismo tiempo. Lo mejor es disparar a una Sombra Voladora y acabar con todas las del suelo mientras saltas las bolas de fuego. En la siguiente pantalla...



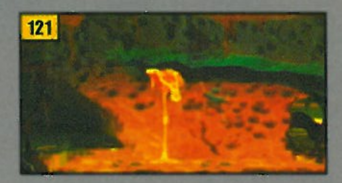
...elimina a la Sombra y prepárate para resolver un puzzle. La piedra del suelo hace aparecer la pequeña losa, pero para desembarazarte de la gran losa, regresa a la pantalla anterior...



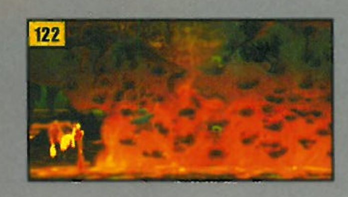
...y luego camina sobre esta piedra. Corre de vuelta otra vez a la pantalla anterior...



...y asegúrate de que saltas la roca de tal manera que no te veas frenado por la losa pequeña. Sigue corriendo hasta la próxima pantalla...



...y párate inmediatamente. Ahora tienes que saltar la lava. Espera a que haya una explosión, aguarda un segundo a que se separe la lava y salta al primer islote. Ahora salta al siguiente, luego otra vez y cuélgate al muro. Sube hacia la izquierda todo lo que puedas y sube arriba y a la derecha.



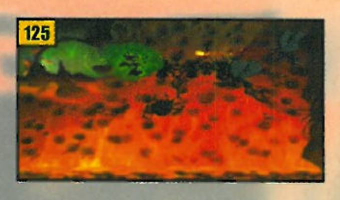
Aquí tienes que cruzar hasta el otro lado, asegurándote de que no tocas el líquido verde. Mata a la araña y concéntrate en pasar a la siguiente pantalla.



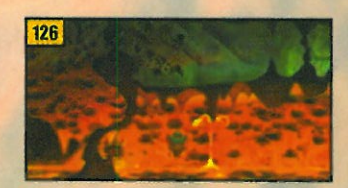
Dispara a la Sombra del saliente y escala hacia arriba. Dispara a la que está a la derecha. Si golpea el suelo perderás pie en el saliente, así que ten preparado el botón de salto por si acaso. Dispara en diagonal (abajo-derecha) a la Sombra inferior y luego sata a través de la pantalla, quedándote colgado cuando sea necesario. Sigue así hasta la siguiente pantalla



Tan pronto entres en esta pantalla, dispara a la Sombra Voladora de la derecha. Deja atrás sus restos y avanza hasta la siguiente pantalla.



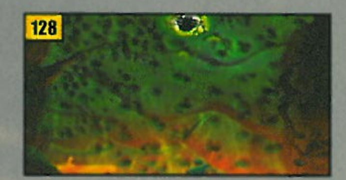
Tienes que exterminar todo lo que se mueva mientras esquivas las bolas de fuego saltando o agachándote. Cuando lo hayas hecho, regresa a la pantalla anterior...



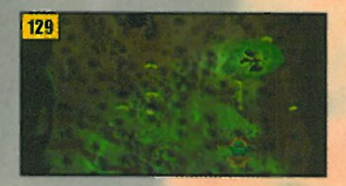
...y desciende por el camino de abajo. ¡Ten cuidado de no quemarte con la lava!



Si antes terminaste con todas las Sombras, no tienes más que subir corriendo hacia la parte de arriba de la pantalla.



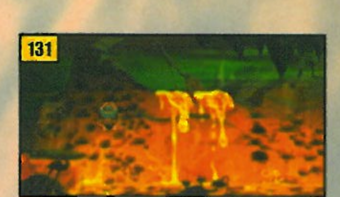
Tienes que matar a las Arañas mientras esquivas el fango verde. Cuando hayas terminado, sube por la pared.



Tres Arañas más a las que tienes que eliminar, junto a esas molestas Babosas. Tómate tu tiempo y continúa...



...por aquí. ¡No te pierdas la alucinante escena cinemática! Luego ve a la derecha.



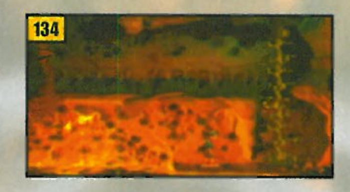
Dispara y acaba con la Babosa. Luego calcula el salto para pasar la lava, que salpica con la siguiente secuencia: izquierda, derecha, pausa, izquierda, derecha, pausa, y luego ambas juntas. Cuando las dos suban, salta y cuélgate a la derecha.



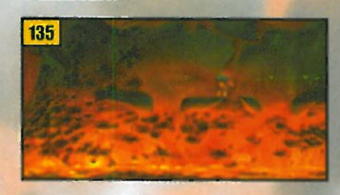
Aniquila a las Arañas y cuidado con el fango, que puede hacer que caigas a la lava. Luego ve a la derecha, manteniéndote todo lo que puedas por encima de la lava. Sal por la parte inferior derecha...



...e inmediatamente elimina a la Araña que viene a por ti. Mientras subes, una Sombra Voladora te atacará. Mátala, baja, pasa los borbotones de lava y entra en la siguiente pantalla.



Pega una patada a la semilla para que quede situada bajo el muro y conviértela en la planta de judías. Vuelve atrás...



...hasta aquí, sube y sal de la pantalla...



...para llegaraquí. Ahora ya puedes escalar la planta de judías y dejarte caer sobre el muro. Antes de que pienses en comenzar a subir, mira bien las rocas ardientes que caen.



Sube y luego a la derecha. ¡Bienvenido a otra escena cinemática!

NIVEL 6 – CUEVAS DE LA MUERTE



Tan pronto comiences, corre a la derecha. ¡Y cuando digo esto quiero decir AHORA! Baja por el agujero...

139

...hasta aquí. Ve a la derecha y déjate caer por el agujero.



Dispara a la semilla; luego ve a la derecha...

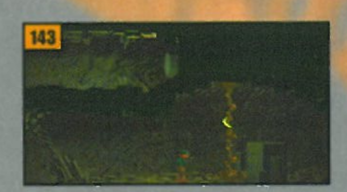


...y pulsa el botón que hay al final. Vuelve a la izquierda...

PASO A PASO


142

...y déjate caer por el agujero que se ha formado. Sigue hacia la derecha.


143

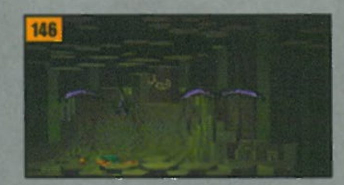
Dispara a la semilla y sube por la planta para que puedas acabar con la Sombra. Dispara a la planta y pega una patada a la semilla para que llegue al muro. Conviértela de nuevo en planta, sube por ella y pasa sobre la piedra.


144

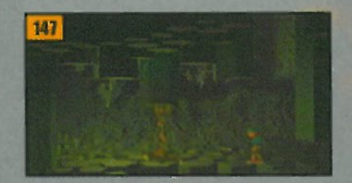
Tan pronto llegues aquí, comienza a disparar. Tendrás que eliminar a todas las Sombras y luego saltar abajo por el agujero situado más a la derecha...


145

...y lo mismo podemos decir aquí. ¡No pares de disparar! Cuando no se mueva nada, agáchate y ve a la derecha.


146

Sigue agachado todo el tiempo para evitar ser comido por las Carnívoras. Ve a la derecha hasta el otro lado. Gírate, de tal manera que la semilla vaya contigo y regresa a la pantalla anterior.


147

Empuja a la semilla para que se coloque bajo el poste más bajo y transfórmala en planta. ¡Disfruta con una nueva secuencia animada!


148

A la derecha...

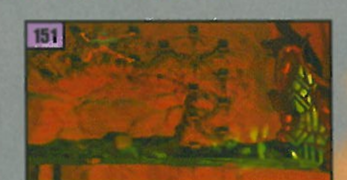

149

...donde tendrás que ayudar a los Amigos a derrotar a las Sombras. Cuando estén todas muertas, serás transportado hasta el siguiente nivel.

NIVEL 7 – EN LA GUARIDA


150

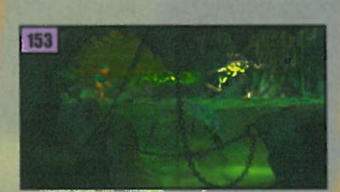
Desde donde comienzas, elimina a la Sombra y aparecerá otra Voladora. Mátala también y pasa a la siguiente pantalla.


151

Más Sombras de dos tipos a las que aniquilar. Hazlo y luego sube y regresa a la izquierda.


152

Salta a la izquierda y destruye las rocas para crear una puerta por donde pasar. Entra por ella.


153

En esta pantalla vas a conocer a un nuevo tipo de monstruo, bastante común a partir de ahora. Dispara al Guardia y luego a las Larvas que deja tras de sí. Si no eliminas las Larvas, se convertirán en otros dos Guardias. Ve a la derecha.


154

Camina a través de la cordillera montañosa disparando o esquivando a las Sombras hasta que llegues al otro extremo.


155

Acaba con las Sombras de la parte de arriba antes de comenzar a atacar a los Guardias. Una vez hayas limpiado la zona, continúa a la derecha.


156

Dispara a la Sombra que está al otro lado y luego encárgate de los Stompers. Tienes que saltar sobre la almohadilla rosa que hay bajo el primero y luego pasar corriendo bajo los otros dos. Sigue...





...hasta aquí. Hay varias Babosas a las que tienes que matar. La mejor manera de hacerlo es escalar un poco, esperar a que aparezca una junto a ti y dispararle. Baja hasta la siguiente pantalla.



Dispara a la Sombra y luego presiona el interruptor rosa. Ahora sube arriba, luego a la izquierda y salta hasta el saliente para llegar a la próxima pantalla.



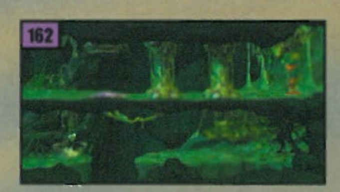
Acaba deprisa con la Sombra y luego presiona el interruptor rosa. Ahora regresa...



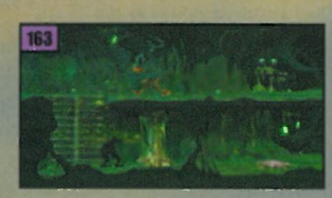
...hasta aquí y encárgate de todas las Sombras antes de que saltes hacia abajo. Ahora vuelve a subir...



...y asegúrate de que matas a todas las Arañas. Sigue a la izquierda...



...pasa por aquí...



...y llegarás hasta aquí. Manténte caminando a la izquierda...



...e intenta correr a través de la ladera de la montaña. Caerás hacia la siguiente pantalla.



Tan sólo unas cuantas Sombras y algunos Guardias. Pan comido. Luego, a la derecha.



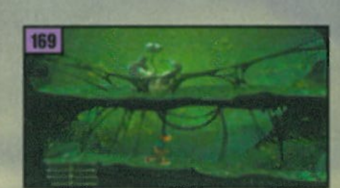
Elimina a las Sombras, luego salta y cuélgate de las rocas de en medio. Salta a la derecha sobre el interruptor del suelo, luego baja por las rocas y agárrate a las endiduras para pasar. Aterriza en el interruptor de la derecha y ve a la izquierda.



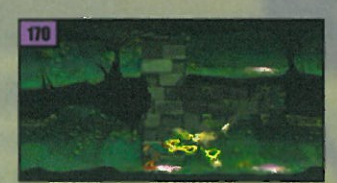
Ve todo a la izquierda y baja por la escalera.



Presiona el interruptor rosa y vuelve a subir.



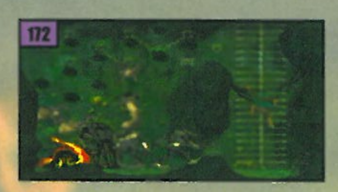
Regresa por la derecha...



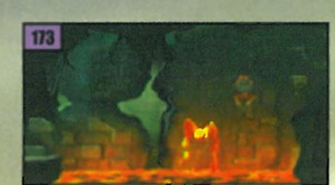
...y presiona el interruptor de la primera planta para liberar a unos cuantos Guardias. Elimínalos y luego ve a la derecha.



Ve otra vez a la derecha y baja por la escalera.



Baja por la escalera y dispara al Guardia. Cuando aparezcan dos más, dispárales también. Ahora sube otra vez por la escalera y espera a que aparezcan cuatro Guardias. Entonces verás que las Babosas comienzan a comerse a los Guardias, así que puedes escalar por encima sin que se den cuenta. Ve a la izquierda.



Escala todo lo que puedas hacia la izquierda, salta hacia la derecha para esquivar la lava: quedarás colgando del muro de la parte inferior derecha. Tira hacia arriba, salta y quédate colgando de la izquierda. Descuélgate por la parte inferior izquierda.



Corre hacia la izquierda, parándote sólo para eliminar a la Sombra Voladora que aparecerá detras de ti. Sal por la izquierda.

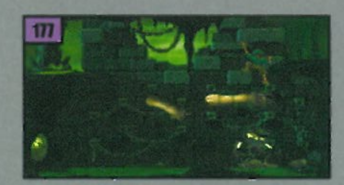


Ahora serás capturado por varias Sombras y no podrás hacer nada para impedirlo.



Realiza un disparo de energía hacia arriba y luego dispara a la semilla. Sube por la planta y ve a la derecha. Empuja la roca. Luego mueve el interruptor rosa y sal por la izquierda.

PASO A PASO



¡Vamos a alimentar de nuevo a las Babosas! Coge a unos cuantos Guardias del fondo, salta rápidamente hacia la izquierda y presiona el interruptor de la pared que está en la parte inferior izquierda. Sube escalando hacia la izquierda y sal de aquí.



Ve a la izquierda hasta…



…esta pantalla. Mata todo lo que veas aquí, lo cual no es tan sencillo, y ve a la izquierda.



Tan pronto entres en esta pantalla, gírate y corre a la derecha. Así…



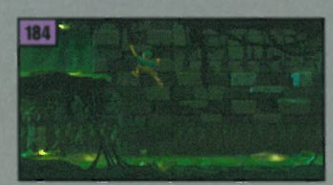
…dispondrás de más espacio para acabar con las Sombras que te persiguen. Regresa por la izquierda...



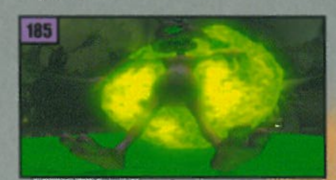
…y mata al guardia. Colócate sobre el interruptor del suelo situado más a la izquierda y luego corre de vuelta a la derecha, saltando sobre el siguiente interruptor.



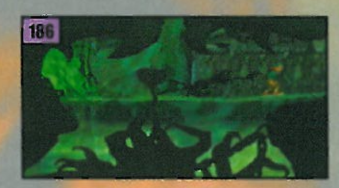
Escala el muro de la izquierda y continúa...



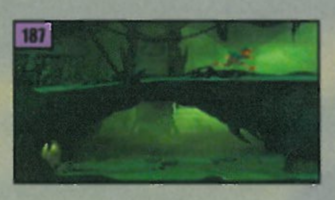
…hacia arriba mientras escalas hacia la izquierda y llegarás hasta la siguiente pantalla.



¡Has perdido tus poderes! Déjate caer por el agujero y espera hasta que el Guardia lance una bola de fuego a ras de suelo. Realiza un doble salto para esquivarla y verás cómo quema la caja. Déjate caer.



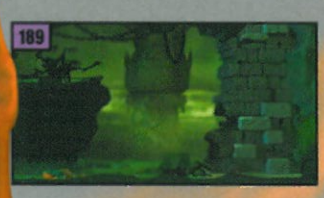
¡Pies para que os quiero! Tienes que correr a lo largo de las siguientes doce pantallas, ya que no tienes defensa alguna excepto tu velocidad para mantenerte alejado de las Sombras. Corre a la derecha...



…hasta aquí. Salta la Sombra que se arrastra por el suelo y continúa corriendo…



¡Cuidado! Camina despacio sobre la cadena.



Déjate caer del saliente y avanza agachado hacia la izquierda rápidamente.



¡No dejes de agacharte y muévete con rapidez, porque te están siguiendo!



Ve a la izquierda y presiona el interruptor. Salta a la Sombra que se arrastra mientras corres y agáchate de nuevo sin parar de avanzar hacia la derecha.



Sigue...



…y ahora comienza a correr, salta y quédate colgado del muro. Sube por él.



Tan pronto llegues a lo alto de la escalera, corre hacia la izquierda. ¡Vienen más Sombras!



¡No pares de correr, por lo que más quieras!



Asegúrate de que pasas corriendo por encima del primer interruptor del suelo. Continúa hacia la izquierda...



...salta el agujero y sigue...



...déjate caer por este agujero y...



...te encontrarás de lleno en la apestosa boca de este monstruo.

NIVEL 8 – EN EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD



Hmm... ¿No te resulta familiar este monstruo. Es el mismo que se tragó tu pistola. ¡Ya tienes de vuelta tu arma! Elimina al monstruo desde el interior y mata a las Sombras que aparezcan. Ve a la derecha.



Acaba con la oleada de Sombras. Esto te llevará algún tiempo. Cuando hayas terminado, continúa a la derecha.



Dispara a los tres Guardias que saltan alrededor de los interruptores del suelo (no olvides eliminar también las Larvas que dejan tras de sí) y luego sube por la escalera y pasa a la siguiente pantalla.



Aquí tienes que matar a los Guardias y a sus Larvas y luego saltar abajo para presionar el interruptor. No, mejor prueba a hacerlo así: salta abajo, corre hasta el interruptor y sal corriendo hacia la izquierda. Es más rápido de esta manera ¿no?



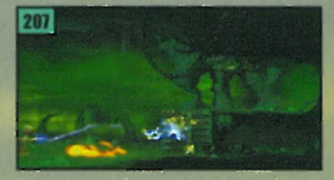
Sube por la escalera y ve a la derecha.



Corre y salta hasta el islote de en medio. Luego, corre y salta hasta el otro lado. Sigue...



...y te encontrarás con un montón de Sombras. Vigila a las de arriba, ya que tienen la mala costumbre de matarte mientras disparas a las Voladoras. Acaba con todas, salta abajo y destruye al Guardia. Ve a la derecha.



De nuevo, elimina primero a las Sombras de la parte superior y luego encárgate del Guardia. Ahora dispara a las Sombras de la parte inferior, sube por los escalones y ve a la derecha para encontrarte con el Señor Sneer.



Camina hasta él y mira la bonita escena de animación. Bueno, ahora tienes que encontrar cuatro fragmentos del cristal.



Mira bien hacia el camino que señala. Ese es el correcto. Ve a la derecha.



El primer fragmento del cristal se encuentra en esta habitación. Para transportarlo, imagina que es una semilla: salta por encima de él y camina a la izquierda, dándole patadas todo el rato.



¡Hurra! ¡Ya solo quedan tres! De nuevo a la derecha...





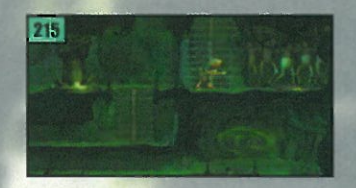
Sube por la escalera y entra en la siguiente pantalla.



Camina agachado hacia la izquierda, disparando a las Sombras que aparecerán, y continúa hasta la próxima pantalla.



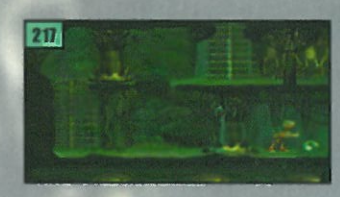
Mata a la Sombra del suelo y agáchate hasta el final del túnel. Elimina a la Sombra del túnel de en medio y sube por la escalera para encargarte de las dos Sombras de arriba. Ve a la derecha, pisa sobre el interruptor y salta a la derecha.



Pasa bajo el Stomper, salta la siguiente grieta y sube por la escalera.



Tan pronto llegues a lo alto de la escalera, mata a la Sombra. Pisa el interruptor del suelo, ve rápidamente a la izquierda y salta sobre la grieta.



Hay otro fragmento del cristal ahí arriba, así que colócate tras él y regresa a la derecha.



Camina bajo el Stomper y haz caer el cristal del saliente. Síguelo hacia abajo.



Colócate sobre el interruptor de la derecha, túmbate y dispara al cristal para hacer que pase bajo el Stomper. Baja por la escalera y camina agachado hacia la izquierda.



El cristal está justo enfrente tuyo, así que empújalo hasta el final del túnel y llévalo a lo largo del túnel inferior.



Continúa empujándolo hasta que caiga por el agujero del final. Síguelo.



Colócate tras él y empújalo hacia la izquierda.



Oh, sí! ¡Ya sólo quedan dos! Ve a la derecha.



Sube la escalera...



...avanza por el túnel...



...sube los peldaños...



...adelante, y sube aún más escalones...



...y a la izquierda. Salta la grieta y entra en la siguiente pantalla.



Esta pantalla es buena: no puedes disparar a la Sombra de abajo y cuando se mueve hace que bajen los Stompers. Cuando se encuentre justo debajo de ti, corre a la izquierda, salta y quédate colgando de la escalera. Sube rápidamente y pasa bajo el Stomper superior. Salta a la derecha. Si eres rápido podrás pasar todo esto sin ningún problema. Ve a la derecha...



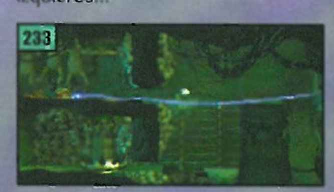
...y encárgate de los dos Guardias que encontrarás aquí. Ve a la izquierda...



...y sube por la escalera.



Mata a los dos Guardias, sube por la escalera y cárgate a estos otros también. A la derecha...

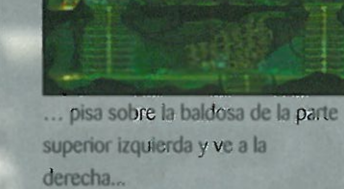


...y dispara al cristal para que caiga sobre la plataforma. Vuelve a la izquierda...



...y pisa sobre el interruptor del suelo que está en la parte inferior izquierda. Corre a la derecha...

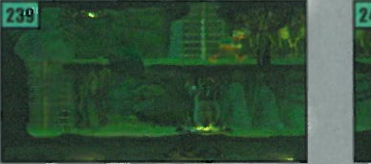

...y dispara al cristal otra vez para que vaya hacia arriba. Vuelve a la izquierda...


... pisa sobre la baldosa de la parte superior izquierda y ve a la derecha...


...para que puedas disparar otra vez al cristal hasta que caiga. Ahora a la izquierda...


...luego hacia abajo...

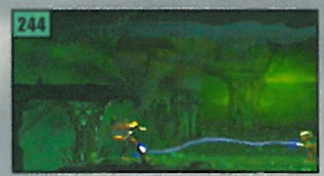

...y a la derecha...


...para que puedas coger el cristal. Vuelve sobre tus pasos hasta Cyril.


¡Tres de cuatro! ¡Estás hecho una fiera! Ve a la izquierda...


...idem...


...corre a la izquierda...


...y acaba con los dos Guardias.


¡Pobre perrito!


Desciende por el agujero...

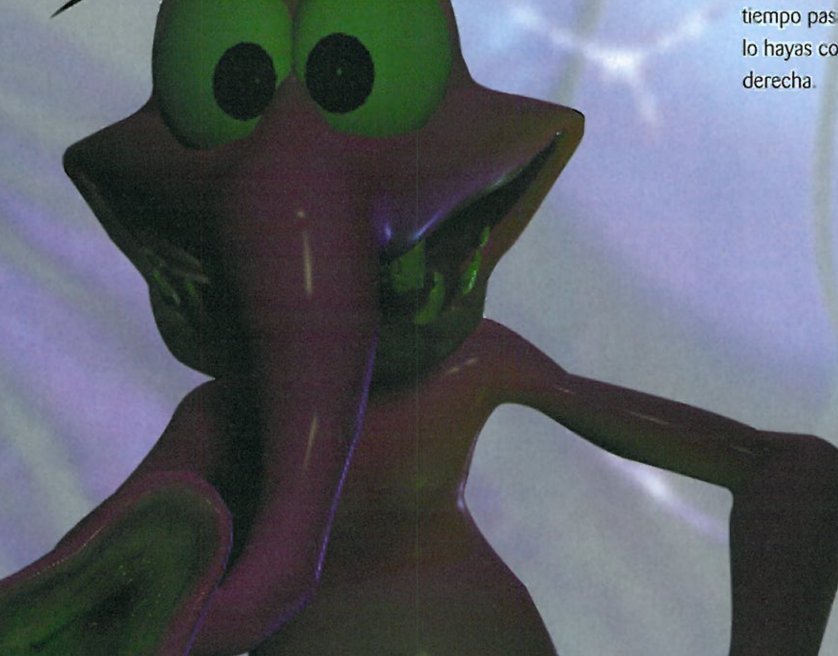

...y cárgate a todas las Sombras (hay unas cuantas). Asegúrate de que saltas corriendo desde el saliente de en medio hasta la parte inferior, ya que hay Sombras en la parte derecha de la pantalla. Déjate caer por el agujero.


Las cosas se complican. Tienes que acabar con todas las Sombras teniendo cuidado de las que intentarán ponerse tras de ti. Bueno, y también aparecerá EL MAESTRO, que te lanzará bolas de fuego dobles a ras de suelo (tienes que medir tus dobles saltos a la perfección). Cuando acabes con todo, pasa a la siguiente pantalla.


¡Ya estamos casi en el final! Mata a los dos Guardias (ésta es la parte fácil). Ahora ve a la derecha.


Acaba con todas las Sombras de aquí y ve a la derecha.


Más Sombras, con el Maestro y algunos Guardias también en el ajo. Procura matar a los Guardias después de haber acabado con las Sombras para evitar que se multipliquen. Te costará algún tiempo pasar esta pantalla. Cuando lo hayas conseguido, ve a la derecha.





¡El último fragmento del cristal! Y el comienzo de una escena...

253

La pesadilla final. ¿Podrás sobrevivir? Lo único que tienes que hacer es golpear la extraña cosa blanca, como se ve en esta captura, y esquivar todo lo demás.

"¿ESTÁS PREPARADO PARA ENFRENTARTE AL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD?"

En la primera parte de esta secuencia final nuestro héroe completa el cristal y lo lanza a la guarida del Maestro haciendo que se desvanezca para siempre. Únicamente una cosa te separa de la victoria total. Debes enfrentarte a tu mayor temor... ¡La Oscuridad! ¿Sobrevivirás a este horror final o te envolverán las Sombras para siempre?








...Y FINALMENTE







¿Todo había sido un sueño? Bueno, no pasa nada, lo importante es que has llegado al final. Date una palmadita en la espalda de nuestra parte: ¡Acabas de conquistar el *Corazón de la Oscuridad*!

Medievil

LA MEJOR GUÍA

Desempeña el papel del no-muerto Dan Fortesque y lucha contra el poder de Zarok, el mago del Mal y su ejército de sombras. Es una difícil batalla, así que vas a necesitar algo de ayuda. GUÍAS IMPRESCINDIBLES te ofrece la última y más completa guía para muertos, para que le puedas dar fuerte a Zarok con Medievil.



FICHA TÉC

COMPATIBILIDAD	
PAD	PISTOLA
RATÓN	PAD ANALÓGICO
MULTI TAP	JOYSTICK
SECRETOS:	●●●○○
DURACIÓN:	1 SEMANA
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
NIVELES:	20 NIVLES

Dan tiene que coger llaves a lo largo de su viaje para poder abrir nuevas áreas del reino. Puedes visitar los niveles cuantas veces quieras hasta completarlos y coger el Cáliz de las Almas Perdidas. Pero puedes volver a entrar en algunos niveles icluso después de haber cogido el Cáliz porque seguro que todavía quedarán objetos que necesitas. Nuestra guía te lleva por todos los niveles y te dice dónde están todos los objetos y el Cáliz. Así que vamos a empezar por la Cripta de Dan…

NIVEL 1 LA CRIPTA DE DAN

La cripta está para que te acostumbres a los controles. Aquí hay muchos objetos que vas a necesitar a lo largo de tu búsqueda, y libros que te van a dar información útil. Cuando te hayas acostumbrado a los controles y cogido todos los objetos, deberías salir de la cripta colocando la Piedra de la Runa de Estrella en la mano (basta con acercarse) al lado de la puerta al fondo de la habitavión principal. Encontrarás la Runa de Estrella en el pasaje que sale del hall principal.

NIVEL 2 EL CEMENTERIO

En este nivel Dan vuelve a su amada Gallowmere, donde se encuentra a los muertos fuera de sus tumbas. Empiezas a las puertas del cementerio con un camino en frente de ti. Sigue el camino y encontrarás los dos primeros zombies a matar. No se moverán muy rápido, y te dan la oportunidad de acomtubrarte a matar a los enemigos. Después de acabar con ellos, puedes seguir por el camino hasta el montículo donde te aguardan tres zombies más para que acabes con ellos. A la derecha del montículo hay una Runa de Tierra que tienes que coger antes de seguir. En frente hay una Fuente de Rejuvenecimiento que puedes usar para llenar la salud de Dan, sólo tienes que entrar en la fuente.

A la derecha de la fuente hay otra puerta con otra mano, puedes colocar la Runa de Tierra y pasar. Aquí encontrarás más zombies para ensartar en tu espada y un par de objetos. A la izquierda del montículo hay algo de dinero y arriba está la Runa del Caos. Coge las dos cosas y vuelve a la fuente. Pon la Runa del Caos en la mano encima de los escalones para abrir la puerta.

El libro que hay al otro lado te dice que "no queda nada en la puerta del ángel". Más adelante hay una estatua de un ángel, si la golpeas gira para abrir la puerta que haya en frente, de ahí la frase del libro.

Da a la estatua una vez para que mire al área vallada con un Cáliz flotando. Si lees el libro sabrás que al llenar el Cáliz podrás entrar en un área especial para conseguir un arma nueva. Retrocede y golpea a la estatua dos veces más para abrir la puerta en frente del área del Cáliz.

Corre por el camino que acabas de abrir para encontrar objetos útiles.Vuelve a la estatua, y cuando hayas matado suficientes zombies para llenar el Cáliz (se te avisará) podrás cogerlo moviendo la estatua para abrir otra vez la puerta. Coge el último camino que te queda por probas desde la estatua. Te lleva hasta las Puertas de las Calaveras. Sigue y sube por la colina hasta llegar a un monumento matando por el camino a los zombies que encuentres. Cuando bajes aparecerán tres ataúdes del suelo con más zombies para matar. En este área hay muchos objetos que coger antes de seguir.

Sigue adelante, usando la fuente de vida si la necestas. Camina por el agua pero asegúrate de utilizar el puente para pasar por la parte más profunda. Si no es así te ahogarás. Examina la cabeza al lado de la puerta para saber más cosas de la historia y luego pasa por la puerta. Si has cogido el Cáliz irás al Hall de los Héroes y allí podrás coger la ballesta de Canny Tim (véase la sección del Hall de los Héroes).

NIVEL 3 COLINA DEL CEMENTERIO

Al principio del nivel verás una pequeña historia. Cuando vuelvas a controlar a Dan, ve por el hueco de la pared y sube hasta la piscina de lava con piedras que caen. Si no tienes el garrote, sáltate este párrafo y ve derecho al área de la piscina de lava. Toma nota de que tendrás que volver a este nivel con un garrote para conseguir el Talismán de la Bruja.

Si tienes el garrote, ve por los arcos a la derecha de la pequeña piscina de lava y golpe la piedra que bloquea la entrada a la cueva. Entra en la cueva y pasa por la puerta del fondo. Destruye la librería y entra por el hueco de detrás. Enciende el garrote poniéndolo en el fuego, corre fuera de la habitación y ve a la sala que está arriba de la escalera. Enciende con la llama del garrote la chimenea que hay en el centro de la habitación y se abrirán las puertas que rodena la sala, permitiéndote coger otro Cáliz y, lo más importante, el Talismán de la Bruja. Sal de la cueva y vuelve a la piscina de lava.

Tienes que abrirte camino hasta el punto de donde salen las piedras que ruedan ladera abajo. Puedes saltar por encima de ellas, esquivarlas, o utilizar el escudo para protegerte. Verás que hay huecos en el camino en los que las piedras rebotan, utilízalos para evitarlas. También puedes pegarte a un lado para que no te den.

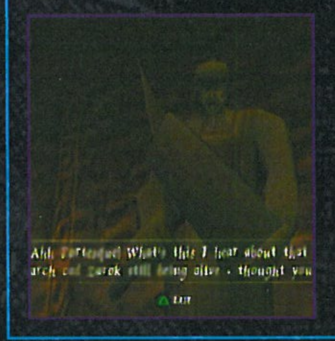
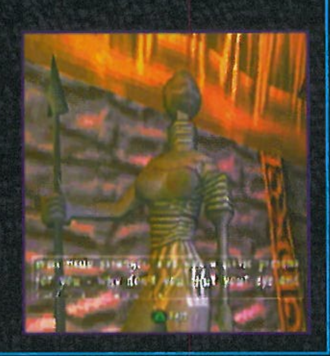
Al llegar a la cima de la colina, aparecen las dos gárgolas que tiran las piedras y que luego explotan al darse cuenta de que han fallado a su amo no evitando tu llegada. A la izquierda hay dinero, y a la derecha hay una fuente para llenar otra vez la salud de Dan. Sal del nivel pasando por la puerta.

HALL DE LOS HÉROES





En el hall hay estatuas de héroes del pasado. Pasarás por el hall cada vez que llenes el Cáliz y lo cojas. Cuando entres, puedes ponerte en el azulejo del Cáliz en frente de la estatua para recibir un arma nueva, aunque sólo puedes coger el arma de la estatua que está en verde. La primera vez, conseguirás la ballesta de Canny Tim que es el primer héroe al entrar a la izquierda. Cuando hayas homenajeado a todos los héroes del piso bajo, podrás acceder al nivel superior y donde te esperan más héroes. Cuando hayas cogido tu nueva herramienta de destrucción y quieras salir, ve al punto por donde entraste al hall y desaparecerás de allí...

NIVEL 4 MAUSOLEO DE LA COLINA

Al principio del nivel te encontrarás en un pasillo con varias lápidas a los lados. Al fondo hay una puerta cerrada y un baúl con un garrote dentro. Al pasar por la habitación te atacarán unos enanos con antorchas a los que tienes que golpear varias veces para acabar con ellos. Coge el garrote y úsalo para matarlos, pero no te pases porque sólo puedes utilizar el garrote un número limitado de veces. Rompe las lápidas para descubrir los objetos escondidos. La lápida con luz por debajo esconde un pasaje a la otra parte del nivel. Rompe la piedra y déjate caer. Encontrarás una vidriera y más enemigos con antorchas al otro lado. Usa el garrote para romper la ventana y acaba con los enanos.

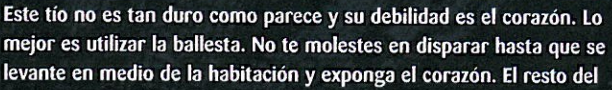
Aquí hay tres pasajes que explorar. Primero, coge el pasaje de la izquierda, el del cristal rojo, y avanza saltando por encima de los pinchos. Al final, hay una Runa de Tierra, pero en cuanto la cojas el suelo empezará a derrumbarse. Corre por el túnel hacia la sala principal y no te detengas o el suelo dsaparecerá, llevando a Dan a la tumba definitivamente.

Ahora ve por el túnel que está en frente del primer pasaje al que entraste y sube la cuesta evitando los pinchos. Abre la puerta del fondo usando la Runa de Tierra. En el hall ten cuidado con el enemigo sin antorcha porque intentará robarte el arma. Si te la quita, mátalo para recuperarla, pero sé rápido o se escapará. Sube las escaleras hasta la otra habitación para encontrar la Runa de Luna, cogiendo salud si la necesitas.

Pasa por la segunda puerta para encontrar la Runa del Caos en la habitación con el esqueleto que toca el piano. Vuelve a la habitación de las vidrieras, corre hacia el frente y verás que estás en la habitación de las lápidas. Ve por el mismo camino de antes, pero cuando llegues a la ventana que rompiste, ve a la derecha y por el pasaje para coger la Hoja de Música del final.

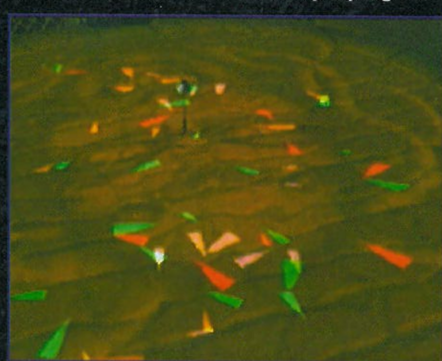
Vuelve hasta donde está el esqueleto tocando y entrégale la Hoja de Música. Cuando el fanatsma toque aparecerá el Cáliz.

Ahora tienes que usar la Runa del Caos para abrir la puerta al final de las escaleras. Entra y empuja el bloque en llamas para quemar el corazón al final del túnel y despertar al diablo. Vuelve a la habitación donde hallaste la Runa de Luna para enfrentarte al Demonio de la Vidriera.



Jefe 1 – El Demonio la Vidriera

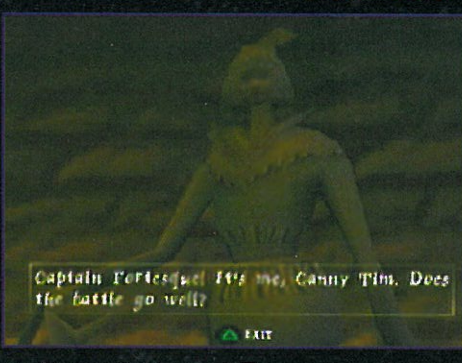
Este tío no es tan duro como parece y su debilidad es el corazón. Lo mejor es utilizar la ballesta. No te molestes en disparar hasta que se levante en medio de la habitación y exponga el corazón. El resto del tiempo, múevete para evitar los ataques del demonio. Sólo deberás dispararle al corazón tres ráfagas para poder coger la llave de la Calavera.



Guía de Armas





Cogiendo el Cáliz en un nivel, te abres el camino al Hall de los Héroes para coger un arma nueva o energía. En esta guía hay una lista de objetos que puedes recoger en este hall, y a quién pertenece.

Ballesta	**Canny Tim**
Botella de la Vida	**Canny Tim**
Martillo	**Stanyer Iron Hewer**
Baúl de Dinero	**Stanyer Iron Hewer**
Espada	**Woden el Poderoso**
Baúl de Dinero	**Woden el Poderoso**

NIVEL 5 RETORNO AL CEMENTERIO

Este nivel es igual que el del Cementerio del principio, sólo que esta vez empiezas en otro punto. Cuando cruces el puente del principio éste se caerá, así que corre o sáltalo. Sigue adelante hasta que encuentres las Puertas de la Calavera y usa la Llave Calavera para abrirla. Antes de entrar, sube el último tramo de escaleras y salta al césped que está junto a la valla y sigue por ahí como si fueras camino de las Puertas de la Calavera.

Quedándote en el césped puedes acceder a la fuente de salud cercana a la puerta cerrada más allá de la Puerta de la Calavera.

Cuando entres, encontrarás algunos lobos que se mueve rápidamente y son difíciles de matar. Más adelante encontrarás una cabaña, tendrás que utilizar la Runa de Estrella para abrir la puerta. Puedes encontrar la Runa en la cima del montículo cercano a la cabaña, pero ten cuidado con los lobos.

Entra en la cabaña y coge los objetos a ambos lados de la puerta.

Cuando te adentres en la oscuridad encontrarás el Cáliz. Puedes ir a izquierda o derecha, ambos caminos llevan a unos ascensores de luz que te transportan a otro área al saltar en ellos. Al otro lado, tienes que tirar los bloques cuadrados al agua y saltar sobre ellos para llegar a la fuente de rejuvenecimiento. Cuando pases por la puerta te encontrarás con los Guardianes del Cementerio.





Jefe 2 – Guardianes del Cementerio 

Los guardianes son dos lobos que andan despacio alrededor de su zona. No puedes dispararles hasta que no se teletransporten al centro y aparezcan como una sombra. Si te quedas en el centro, les provocas para teletransportarse. Si les disparas en cuanto aparecen, no pueden hacerte daño. Te llevará un buen rato, pero no es difícil vencerlos. El premio es conseguir la habilidad de Correr, que puedes utilizar para derribar pequeñas paredes y otras estructuras.

Gárgolas Rácanas   

En los diferentes niveles encontrarás Gárgolas que te ofrecerán ayuda y cosas que comprar. Las que tengan objetos te pueden dar flechas para la ballesta y cuchillos, al igual que ofrecerte la posibilidad de comprar una Espada Pequeña si te la roba un enemigo. ¡Todo muy útil, pero si tienes el dinero para comprarlo!

Al norte está el nivel de la Tierra Encantada que tendrás que visitarlo más tarde, pero por ahora ve hacia los Campos de los Espantapájaros...

NIVEL 6 CAMPOS DE LOS ESPANTAPÁJAROS

Te encontrarás con un montón de cuervos que te atacarán. Por suerte, acabaráss con ellos de un sólo golpe, incluso con la espada. En cuanto a los espantapájaros, no intentes matarlos porque no puedes, sólo puedes huir de ellos. Sigue el camino y te encontrás con unas balas de paja. Ten cuidado porque saldrán maniácos con tridentes de ellas que irán a por ti.

El siguiente obstáculo es una carreta con paja que bloquea el paso, pégalele con la espada y se moverá. Un poco más adelante te espera un robot en un área vallada. Cuando entres el robot cobrará vida y la puerta se cerrará. Estás atrapado, así que tienes que luchar con el robot para salir y coger la Runa de Luna. Corre entre sus piernas y atácale por detrás usando la ballesta o los cuchillos. No es muy duro y pronto será un montón de metal.

Vuelve a la carreta y al otro lado hay una mano que espera la Runa de Luna. Abre la puerta y encontrarás una Runa de Tierra, y algunos murciélagos. Lleva la Runa de Tierra hasta donde estaba el robot para abrir la segunda puerta y entrar en el molino. Vigila el movimiento del molino para evitar las aspas y así llegar a la parte de atrás del molino y darte una ducha de salud en la fuente. Un poco más adelante hay otro robot, pero éste te lanza bolas de fuego. Usa el mismo método de antes para destruirlo.

Coge la runa y abre la puerta de al lado. El siguiente edificio que verás es un gran granero. Ve al otro lado y abre el baúl para liberar a Kul Katura, el Señor de las Serpientes: No tengas miedo, es uno de los buenos.

No entres en el campo de maíz, porque hay una máquina loca, y hace daño. Sigue el camino que da a un molino con un aspa rota. Usa el hueco que deja el aspa rota para entrar en el molino. El camino da a unas secciones con espadas en las paredes y suelos que se mueven. Parece difícil de pasar pero no lo es tanto, no dejes de moverte y evita las espadas.

La sexta sección tiene dos salidas: la primera es para salir del nivel y la segunda te permite coger dinero y la pieza de la segadora rota que están en el granero.

Cuando llegues al granero, mueve la carreta que bloquea la puerta. Dentro tienes que mover la bala de paja hasta la caja más alta para poder llegar a la repisa de madera. Dale a la palanca para bajar la segadora y luego usa la Parte de la Segadora para activarla.

NIVEL 7 EL PUEBLO DURMIENTE

La gente del pueblo ha sido poseída por el malvado Zarok, así que no les debes atacar a menos que sea absolutamente necesario. Al entrar en el pueblo hay una iglesia a la izquierda. Dentro verás que falta el crucifijo de la pared y tienes que encontrar otro. Sal de la iglesia y gira a la izquierda, el camino lleva hasta una fuente con una runa encima. Sigue recto desde la fuente hacia el río y baja los escalones. Abajo hay una palanca que para la fuente. Con la fuente apagada puedes recuperar la Runa del Caos. Úsala para abrir la biblioteca, que es la que tiene un libro encima de la puerta y está al lado de la fuente. Una vez dentro, rompe la librería con el movimiento de carga o con el martillo y coge el molde del crucifijo. Tu siguiente parada es la casa que está al otro lado de la calle en la que encontrarás la Runa de Luna.

Al salir de la casa, sigue la calle hasta encontrar otra puerta abierta. Aquí encontrarás varios barriles y algunos peces en cajas. Al fondo de la habitación hay una puerta de metal que se abre con la Runa de Luna. Empuja un barril sobre la plataforma dorada para abrir una trampilla al otro lado de la puerta. Entra por la trampilla y baja las escaleras. Entra por la puerta del fondo y sube las escaleras. Rompe los barriles de la esquina del fondo para coger la runa. Baja y abre la puerta.

Dále al interruptor y vuelve arriba para coger el Busto del Casero de la esquina detrás del mostrador.

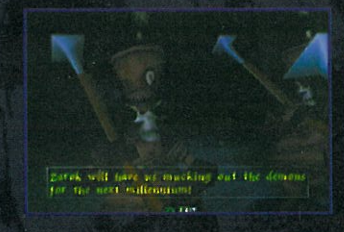
Cuando salgas a la calle otra vez verás que llegan al pueblo algunos guardianes. Usa el martillo para tirarles al suelo.

Puedes encontrar la herrería en frente de la iglesia, cerca de la entrada del pueblo. Deja el crucifijo y el Busto del Casero cerca del horno y salta encima del fuelle para avivar el fuego, fundir el busto hacer un crucifijo.

Ve a la iglesia y coloca el crucifijo en la pared y luego coge la llave de la caja fuerte. Sigue el camino enfrente de la iglesia y verás una abertura en una pared de roca al lado de un lago. Este camino te lleva al Ayuntamiento al que puedes entrar por la chimenea del tejado. Usa la llave de la caja fuerte para coger el Artefacto de la Sombra. Dále al interruptor y sal por la puerta. Hay un agujero en la pared al lado de la puerta y te lleva al Cáliz y a una botella de la vida.

Vuelve a la fuente principal y coge el camino que te llevará a un gran puente con cuatro guardianes. Tíralos al suelo y pasa por la puerta para poder seguir adelante en el juego.





Perder tiempo 

Debajo de las balas de paja hay dinero escondido. Puedes o bien golpera a las balas para romperlas poco a poco o utilizar un método más sencillo. Equipa al señor Dan con el garrote y enciéndelo. Después prende fuego a las balas de paja y mira cómo se quema, dejando al descubierto todo el dinero.



NIVEL 8 LAS TIERRAS DEL ASILO

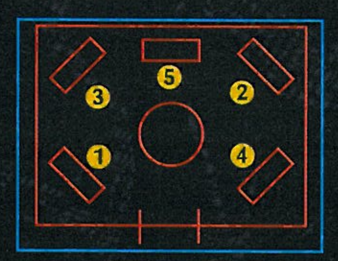
Este es el jardín de Zarok y nada es lo que parece… o eso es lo que dice el libro. Sigue el camino hasta los jardines y pasa por debajo del arco de arbustos. Te atacarán un dragón de arbusto y un par de jardineros gruñones. Coge la ruta de la izquierda, porque es el único camino abierto, y habla con el Verde Jack. Te va a decir lo siguiente:

Vienen por la noche sin que se les pida.
Por el día se pierden sin ser robadas.

Se refiere a las estrellas (encontrarás cinco en el laberinto). Aléjate de Jack y ve al laberinto. Gira a la derecha en el primer cruce y sigue el camino para encontrar la primera estrella. Dále con tu arma. Vuelve hacia atrás por el camino y gira la primera a la izquierda después de los escalones. Cuando hayas luchado con los jardineros locos encontrarás la segunda estrella al lado de la campana. Corre hacia la entrada bloqueada del área para romper el arbusto y poder salir, sigue recto y encontrarás la tercera estrella. Sal y ve hacia el Unicornio por donde entraste al nivel y encontrarás la cuarta estrella detrás de él. Pasa otra vez por el arco, y justo en frente verás la última estrella. Vuelve donde está Jack para que te diga la siguiente adivinanza:

Vivo para reir,
Vivo para la gente,
Sin ello no soy nada.

Es sobre un payaso. Vuelve al laberinto y verás un nuevo camino abierto cerca de la sección con la campana. Al final del camino hay una arbusto con forma de payaso rodeado de cinco tablas con las sonrisas y lágrimas. Tienes que darle la vuelta a las tablas para que las sonrisas miren al payaso. Hazlo golpeando con la espada o el martillo. Colócalas de manera que al darles un sólo golpe más miren hacia el centro. Luego golpéalas una a una en el orden que aparece el cuadro que está aquí a la derecha. La razón para hacer todo esto es que cuando las sonrisas miran al centro vuelven a girar ellas solas después de un período de tiempo que es diferente para cada una de las caras.



Vuelve a Jack para la otra adivinanza, que es:

Cara como un árbol,
Piel como el mar,
Seré una gran bestia,
Pero los bichos me atacan.

Esta vez va de elefantes. Vuelve al laberinto para encontrar otra sección abierta. Justo después del pulpo que lanza llamas encontrarás una runa que puedes utilizar para abrir la puerta que está detrás del Unicornio. Al abrir la puerta sale un pequeño ratón blanco que te seguirá a todas partes pero se mueve despacio. Ve hasta el cruce y pasa por la puerta abierta: al fondo verás un arbusto con forma de elefante. Lleva al ratón hasta aquí y resolverás la adivinanza. Bueno, ahora toca la siguiente:

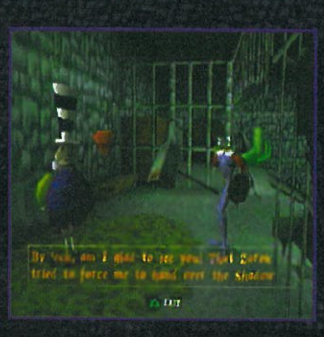
Tolero la Luna y las estrellas,
No soporto el sol,
Desaparezco con la luz,
Y me doy la vuelta y corro.

El siguiente tema es la oscuridad, y de vuelta al elefante. Coge el camino que dejó el elefante cuando se echó atrás y verás una trampilla abierta. Abajo hay un pozo con una puerta, tras la cual hay tres fuegos ardiendo encima de unos bloques. Empuja los bloques hacia las paredes para iluminar las ventana redondas. Entra en el pozo y ponte a la luz para ser transportado de vuelta el laberinto.

Visita a Jack por última vez y te dará gratis una vuelta rápida al laberinto, al que entras por detrás del elefante. Verás una nueva zona que va entre las piernas de un arbusto en forma de hombre. El siguiente puzzle es sencillo: golpea las piezas de ajedrez para que se muevan y ponlas en los cuadros del mismo color. Al hacerlo se abre una salida en el centro del tablero: salta en ella.

NIVEL 9 EN EL ASILO

Este nivel tiene más que un simple parecido con el juego «Smash TV», con ataques de multitud de zombies que se acercan en todas las direcciones. Usa el martillo o la gran espada para cargarte más zombies a la vez y tener algo de espacio. Después de cada matanza ve hacia la salida que se abre. En una de las habitaciones hay una gárgola que puede encantarte la espada para que tengas más poder, y sólo te costará 100 monedas, así que acepta la oferta. De repente, te verás en una habitación en la que sale lava del centro: aléjate de ella. Cuando mates a todos los enemigos, pasa por la puerta del fondo para coger allí el Cáliz y la Runa de Tierra. Abre la puerta para liberar al Alcalde. Coge la Gema de Dragón y sal por la puerta del fondo.





NIVEL 10 BARRANCO DE LA CALABAZA

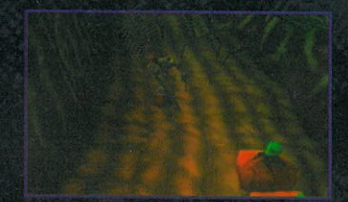
Al entrar en este nivel, dirígete a la cueva de la derecha para coger una Runa de Luna y un garrote. Sigue por la cueva y gira a la derecha cuando vuelvas al camino. Cuando llegues a los edificios abre la puerta de la casa más cercana a tí. Encontrarás una Runa de Caos, pero para llegar a ella tienes que saltar encima de una plataforma circular debajo de ti.

Para que la plataforma ascienda tienes que correr sobre ella en el sentido de la agujas del reloj. Coge la Runa, sal y sube por la rampa para coger algunas cosas más. Después pasa por la gran puerta usando la Runa para abrirla. A la izquierda, al otro lado de la puerta, hay una fuente de salud, así que recarga energía.

Pasa por la puerta al fondo del recinto y salta sobre los champiñones para pasar el barranco. El camino del fondo a la derecha te lleva a una Runa de Tierra y de vuelta al recinto principal.

Abre la puerta al lado del edificio del centro y sube la rampa, cascando las cabzas a las calabazas que te salgan al paso. Arriba coge la Runa de Estrella y la botella de la vida. Destruye la gran piedra que bloquea la entrada de la cabaña y entra para volver abajo. Pasa otra vez por el barranco de los champiñones pero esta vez coge el camino que sigue de frente.

Cuando llegues a la gran planta, golpea a los brotes que salen de la rama principal y coge la Runa de Tiempo. Esta Runa abre las dos puertas del fondo, que dan a la salida a través de un gran champiñón.



Jefe 4 La serpiente calabaza

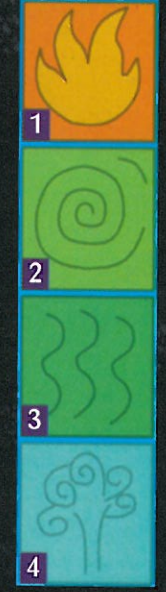
Nota: Antes de entrar en este nivel asegúrate de tener el Talismán de la Bruja de la Colina del Cementerio. Justo antes de entrar en el área principal verás un cubo de madera al lado de la puerta con brotes de planta. Cuando hayas vencido a la sepiente calabaza, los brotes desaparecerán y podrás acceder a un área secreta. Encontrarás varios objetos útiles. También cerca del principio hay un caldero: usa el Talismán de la Bruja para matar a la Bruja Calabaza antes de encargarte del Rey Calabaza.
Para despertarlo, tienes que machacar todas las vainas. Parecen bultos verdes que salen de las raíces. Hay varias repartidas por el nivel pero no son difíciles de encontrar. Cuando hayas machacado todas las vainas, retírate y dispára al Rey con la ballesta en la cabeza. No es nada difícil. Vuelve a la bruja y coge la Gema del Dragón. Quedáte para matar suficientes enemigos como para conseguir el Cáliz y luego sal del nivel por el camino que lleva a los restos del Rey Calabaza.



Todo el mapa al descubierto

NIVEL 11 LA TIERRA ENCANTADA

Sigue en primer camino de la derecha, después del primer cruce gira a la derecha en la charca. Sube la escalera y salta en el ascensor que te llevará a los árboles de arriba. Cuando llegues usa los salientes de hongos para llegar al nido que está sobre el gran tocón. Empuja los huevos fuera del nido para coger la Runa de Tierra y unos cuantos objetos. Ten cuidado con la garra del pájaro que intenta matarte. Cuando tengas la Runa baja en el ascensor usando la fuente de salud si la necesitas. Coge la primera a la izquierda después de la charca y abre la puerta. Salta sobre las plataformas evitando el fuego de la rana y verás la entrada a una cueva. Usa el Artefacto de Sombra para abrir las puertas y sigue adelante. Tienes que ponerte frente de los símbolos en este orden:



Ahora, tienes acceso al Cáliz y al Talismán de Sombra. Primero, coge el talismán y sube la cuesta que da a un símbolo circular y ponte encima para salir. Luego puedes volver para coger el Cáliz. A la derecha de Dan está la salida, pero necesitas la Runa de Estrella para abrirla, así que recuérdalo para más adelante. Ahora viene una parte difícil, así que equipa a Dan con la espada para tener la máxima potencia. Ve a la pequeña charca y deberías ver un pilar con una imitación del talismán al lado de las dos estatuas. Usa el Talismán para desactivar las estatuas. Pasa entre ellas y salta en la plataforma para coger la Runa de Estrella. Ahora, tendrás que luchar con los dos Demonios de la Sombra.



NIVEL 12 LAGOS DE LOS ANTIGUOS MUERTOS

En este nivel hay mucha agua, así que tendrás que tener especial cuidado de no caerte dentro o de que te empujen los soldados no-muertos que rondan por ahí. Los soldados gordos tienen una buena armadura, así que usa un martillo reforzado para tirarles al agua. Puedes matar a los delgados pero te lanzarán hachas.

La primera tarea es hablar con el Barquero que puedes encontrar a la izquierda después de pasar la primera torre. Al rodear la torre, dispara a la parte posterior para conseguir una botella de vida.El barquero te pide que busque ocho almas perdidas que puedes encontrar al otro lado del castillo. Las almas perdidas son cascos de color dorado que no están escondidos y son fáciles de ver. También tienes que encontrar una Runa de Caos: úsala para abrir la puerta al otro lado de la sección que da a otro área con botellas de vida y otro casco. Cuando cojas el casco la puerta se cerrará tras de ti y aparecerán muchos enemigos: no tienes elección. Para salir no te queda más remedio que matarlos. Usa la espada con los delgados y luego el martillo reforzado con los gordos. Cuando tengas todos los cascos, vuelve donde estaba el barquero y úsalos para que el buen hombre te saque en barco del nivel.



NIVEL 13 EL LAGO

Sal del barco y sube las escaleras. Anda con cuidado por las plataformas esquivando los peces que salen del agua. Llegarás a una sección en forma de L con un camino rosa: recúerdalo para más adelante.

Sigue adelante hasta llegar a un edificio. A un lado de éste hay un ojo. Corre delante del ojo cuando esté cerrado para evitar a los enemigos: verás varios ojos en este nivel. Cuando pases el edifico, verás un ojo en la casa de enfrente. Tienes que evitar que te vea, pero esta vez mantén la distancia y espera a que se cierre. El siguiente edificio tiene un ojo lanzallamas. Puedes destruir estos ojos, pero no así los primeros. Sigue yendo a la derecha y verás dos entradas a un edificio. Entra y ve hasta el fondo. Así llegas a la salida del nivel.

Coge la Runa de Caos del barco cercano al borde del agua y vuelve atrás por el edificio inundado. Baja hasta el agua y coge la Runa de Tierra del final del muelle. Vuelve a la sección en forma de L y da dos veces a la palanca de madera para que rote el suelo en forma de L. Así se abre una nueva ruta que te lleva a una camino circular rodeado de un gran remolino y de un montón de enemigos con aspecto de lagartos. Ve hacia la izquierda por el camino circular: la primera sección da a una fuente de salud.

Visita cada sección que sale del camino principal y coloca una runa en cada una de las tres cabañas. Una vez que todas las cabanas han sido encendidas puedes saltar al remolino que ahora está helado.

Coge el escudo y las botellas de la vida y ve por el túnel pasando por debajo de elefantes marinos rosas flotantes y entrando en una habitación en la que te espera el Cáliz. Atraviesa la otra puerta y volverás a tierra firme. Usa el puente cercano y coge la Runa de Estrella del charco del centro del edificio en ruinas delante de tí – la entrada está por detrás. Al lado de este edificio hay una valla que puedes pasar por el lado más lejano al borde del agua – ésto te permite llegar a la palanca. Dála para abrir una puerta y luego puedes pasar el puente detrás de la puerta. Ésto hace que vuelvas a la parte del camino que rotaba. Dále a la palanca dos veces y vuelve a tierra firme. Ves a la derecha a través del edificio otra vez y abre la salida al otro lado.



NIVEL 14 LAS CUEVAS DE CRISTAL



Como te puedes suponer las cuevas están llenas de cristales. Lo primero que ves es un grupo de bestias voladoras que te lanzan bolas de fuego. No disparan a menudo, por lo que tienes tiempo de derribarlas con algunas flechas. Siguiendo por las cuevas llegas a un cruce con un camino a la izquierda y otro de frente. A la izquierda está el Cáliz: lo ves desde donde estás. Todavía no habrás matado suficientes enemigos, por lo que tendrás que volver más tarde. Coge el camino de enfrente y pasa por el arco. Después, rompe el cristal para poder seguir y justo después gira a la derecha.

Un poco más adelante verás un camino que da a un cristal que gira, ten cuidado con el enemigo que te intenta quitar el arma. Al fondo del cristal hay una Runa de Tierra. Esquiva lo rayos de luz para coger la runa y corre fuera. Ve, por el pasaje a la derecha del cristal que gira, hacia un área abierta. Rompe el baúl para causar una explosión y deshacerte de los murciélagos. Ve hacia la derecha del baúl y saltarán dos Rinotauros de los cristales. Estos tíos tienen enormes palos así que ten cuidado y usa el martillo para destrozarlos. En la siguiente habitación hay una cuesta arriba con una fuente de salud al final. Al subir la cuesta, estáte preparado para más ataques de Rinotauros. Abre la puerta de arriba con la Runa de Tierra y entra.

Ve a la izquierda, pasa por la cascada y salta sobre las plataformas para llegar a la Runa de Estrella. Pon las dos Gemas de Dragón en los ojos del dragón de la pared para despertar al malvado dragón. Cuando luches con él tienes que golpear el suelo con el martillo para que le caigan rocas en la cabeza. Las rocas caen al lado del agujero de la derecha, así que cuando el dragón saque la cabeza ponte a la izquierda. Cuando le derrotes, te dará la Armadura del Dragón que te protegerá del calor y te permite respirar fuego. Vuelve por la cascada y sigue recto, lucha con algunos Rinotauros más y luego pasa por delante de la charca profunda. Ten cuidado por que los bloques claros cederán a tu paso.

Guía de armas






Después de varias visitas al Hall de Héroes podrás llegar al segundo piso y verás más estatuas de héroes del pasado.

SEGUNDO PISO

Lanzas	Guerrera
Arco	Patas de cuervo
Escudo de oro	Guarda
Hacha	Calaveras con cuchillas
Arco ardiente	Patas de cuervo
Baúl de oro	Calaveras con cuchillas
Espada mágica	Dirk el Rápido
Arco mágico	Patas de cuervo



Destruye a todos los enemigos y baja por el túnel del fondo. Gira a la izquierda abajo y verás que estás otra vez en la entrada de la que estás otra vez en la entrada de la cueva. Usa la Runa de Tierra para subir la plataforma.

NIVEL 15 EL GUANTE DE LA HORCA



A partir de aquí las cosas son un poco raras, con zombies que corren con estacas en el corazón. Estás bestias intentan clavarte sus estacas pero sólo atacan cuando están cerca. La mejor forma de deshacerte de ellos es lanzarles cuchillos o flechas desde lejos. Sigue adelante y te encontrarás con una momia hambrienta a la que no le gusta mucho verte. Un poco más allá hay varias horcas que recobran vida y te lanzan sus muertos. Acostúmbrate a ellas porque vas a ver unas cuantas.

Más adelante verás la salida del nivel: NO la uses. Pásala de largo y verás una barrera de fuego mágica. Usa la Armadura del Dragón y atraviesa la barrera, pisa los cuatro interruptores del suelo para abrir las puertas repartidas por el nivel. Vuelve a atravesar la barrera del fuego y sigue adelante. Justo después del gancho de





la pared hay una puerta que se abre con la Runa de Estrella. La puedes encontrar al lado del principio del nivel en un hueco en la pared, al igual que otros objetos y el Cáliz.

Coge la Runa y abre la puerta. Habrás dado con otra salida del nivel que te permitirá llegar a las Ruinas Encantadas.

NIVEL 16 RUINAS ENCANTADAS

Para entrar en el castillo tienes que bajar el puente levadizo. El interruptor está en la pila de grano más lejana. Para quitar el grano espanta a las gallinas para que vayan hacia él y se lo coman. Cuando hayan comido lo suficiente, el puente se bajará.
Entra en el castillo y sube la pared de la izquierda después de la gárgola. Arriba, gira a la izquierda para coger la Runa de Caos, luego gira a la derecha. Tienes que matar a los Demonios de la Sombra antes de que sacrifiquen a los granjeros del patio. La mejor arma es el arco mágico porque te permite atacar desde lejos y es muy poderosa. Cuando los hayas matado a todos, aprieta el interruptor del fondo para liberar a los granjeros. Encontrarás el Cáliz al final de la cuesta, pasando por la puerta que está junto al interruptor.

Cuando estés en el patio atraviesa la puerta que está justo al lado opuesto y lucha con los Demonios. Esquiva las balas de cañón y sube por las escaleras. Arriba a la derecha hay un frasco de vida, cógelo, sigue a lo largo de la pared y luego salta al patio. Lucha contra los caballeros y abre la puerta con la Runa de Caos. Ponte la Armadura del Dragón antes de atravesar el puente para protegerte del fuego que vas a encontrar.

Entra en el castillo y baja por el suelo enfrente del trono. Ve a la izquierda en el primer cruce y pasa por la puerta para coger la Corona del Rey Peregrino. Vuelve sobre tus pasos y pasa por la puerta del otro lado. Llena tu salud en la fuente y sigue



adelante. Vuelve a la habitación del trono y usa la corona al lado de éste. Aparecerá el Rey y te enviará a una palanca. Actívala para abrir una puerta que retiene lava y lucha contra los dos Golems de Piedra. Usa la Armadura del Dragón y empuja a los Golems por el borde superior de la pantalla con tu aliento de fuego. Date prisa porque tienes un tiempo limitado para salir del castillo. Derrota a los Golems y coge la Runa de Tierra, corre a través de las dos puertas y entra por la puerta que hay justo después de la segunda. Usa la Runa de Tierra para apagar los ríos de asfalto y sal de la habitación. Sigue por la habitación hasta llegar al otro lado y dale al interruptor que está junto a la catapulta. Esto romperá la piedra de la pared del fondo. Ahora deber subirte a la catapulta si quieres salir del castillo con mucho estilo.





Hall de Héroes



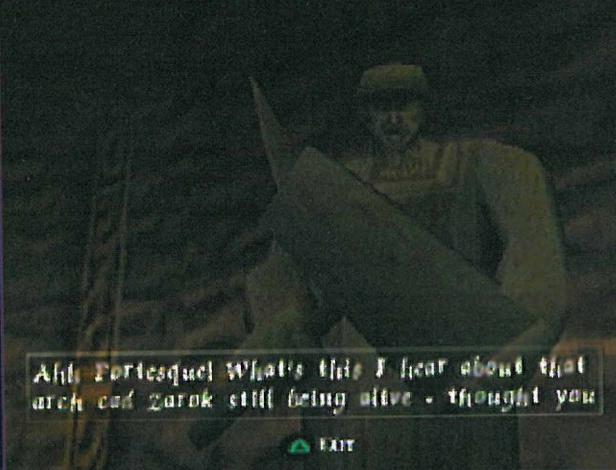
Después de homenajear a todos los héroes del segundo piso, la puerta principal se abre para descubrir una estatua más...

DETRÁS DE LA PUERTA PRINCIPAL

Rayo.. Señora tras la puerta.

A partir de aquí, cuando vayas al hall obtendrás dinero o botellas de vida de las diversas estatuas.

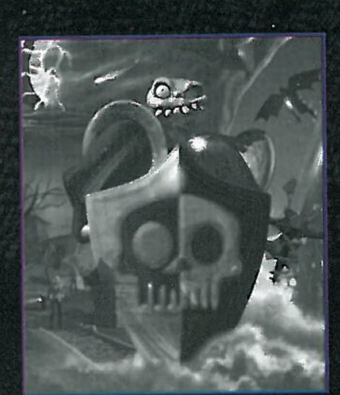




NIVEL 17 EL BARCO FANTASMA

Hay de todo a bordo de este nivel, desde luchar con esqueletos piratas hasta enfrentarse con el malvado Zarok. La tripulación está controlada por varios oficiales, atácales a ellos para ahorrar tiempo. Distinguirás a los oficiales con facilidad porque tienen abrigos azules. Para empezar, necesitas la Runa de Luna del mástil, así que corre a la derecha, vuelve a la izquierda y sube por el mástil. Baja y usa la runa para abrir la puerta del camarote. Después de matar a los piratas, coge la Runa de Estrella del camarote. Sube a cubierta y encamínate hacia las trampillas. Tienes que cruzar al otro lado, no te preocupes si te caes porque apareces en la habitación de abajo junto a dos miembros de la tripulación. Una vez al otro lado, sube la cuesta esquivando los barriles que caen. Usa la runa para abrir la puerta. Atraviésala y desciende al nivel inferior.

Mata a los oficiales para controlar a los piratas, baja y dirígete a la derecha. Salta por encima de las balas de cañón y coge la runa. Ahora puedes vover y abrir la otra puerta que había en el lugar de donde vienes. Pasa por la puerta y ábrete camino por el hueco usando las redes para saltar. Si te caes tienes que luchar con un par de piratas y esquivar algunas balas de cañón en la habitación que te llevaba arriba. Cuando llegues al fondo, puedes bajar o saltar a través de las escotillas para pasar los cañones o saltar a través de las plataformas. Luego tienes que saltar encima de una de las plataformas que giran, si fallas, mueres. La forma más fácil, si has atravesado las escotillas, es ponerte al borde y subir a la plataforma cuando da la vuelta. Si quieres coger el Cáliz, entonces salta en la jaula que está a mitad de camino y súbela hasta arriba, ve a izquierda y derecha. Si no consigues el Cáliz, salta a la derecha de la plataforma. Ahora te atacarán un montón de piratas, no pares de moverte y acuérdate de dar a los oficiales. Usa la gárgola para conseguir provisiones y reparar tu escudo. Coge el garrote del baúl y pasa por la puerta para enfrentarte con el Capitán Pirata en persona.





Capitán Pirata







El Capitán es demasiado fuerte para tus armas, tienes que usar otros métodos más contundentes. Enciende el garrote y úsalo en los cañones para coserle a balazos. No te pongas en medio o te darán a ti (¡cómo si no lo supieras!) Cuando los piratas cobren vida cambia de arma para reservar el garrote y lucha con ellos. Cuando te deshagas de los esqueletos marineros vuelve a luchar con el viejo Capitán siguiendo el mismo sistema. Cuando le destruyas definitivamente ve a proa para completar el nivel... pero aunque te lo parezca, el juego todavía no ha terminado.



NIVEL 18 LA ENTRADA DEL HALL

Entra en el castillo y pasa por el hall donde hay bolas flotando. Por el camino, encontrarás algunos enemigos, pero si tienes la Espada Mágica, los despacharás de una pasada. Tras el arco hay dos caminos a elegir. A la derecha y por las escaleras está el Cáliz y un montón de enemigos que quieren robarte las armas. Una pista: equipa a Dan con la Armadura del Dragón porque no la pueden robar. A la izquierda, pasando por varios pasajes, pasillos y claro, enemigos está la salida del nivel.

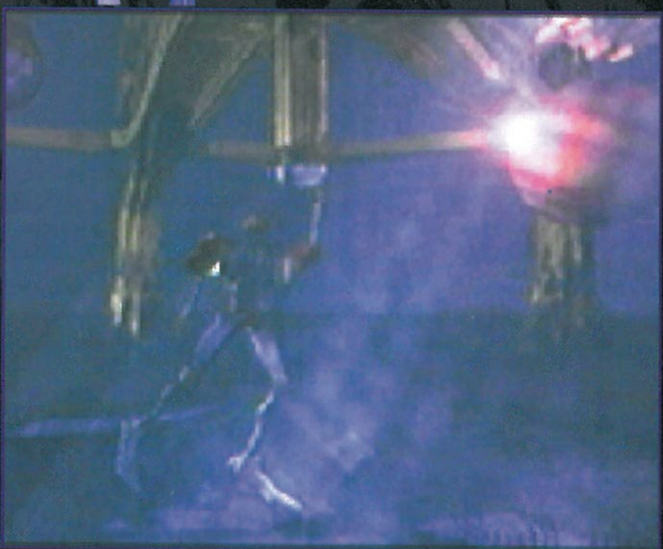


NIVEL 19 LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Dale a la palanca para abrir la puerta y entrar en el área de la Máquina del Tiempo. Te atacarán algunos soldados y varios ojos flotantes. Enfrente de ti hay un gran reloj. Para subirte a él salta encima de las esponjas y ganrás más altura. Los dos interruptores de color ponen en hora el reloj. Sigue el camino a la izquierda del rleoj y pasa por los relojes más pequeños para coger la Runa. Vuelve al reloj grande y usa la Runa para abrir la puerta que está encima. Acércate a la puerta del fondo y aparecerá un reloj volador. Apunta la hora que marca y vuelve al reloj principal. Ahora usa los interruptores para hacer que marque la misma hora. Vuelve y la puerta estará abierta.

Aquí hay una gran máquina giratoria con brazos como cuchillos. Al fondo hay un camino que da a la Runa de Caos rodeada de ruedas de piedra. Coge la Runa y corre hasta la máquina, luego coge el otro camino que da a la chimenea del edificio. Ponte debajo y salta. Al final de las escaleras hay un llamador en forma de calavera, golpéale para cortar la corriente eléctrica y luego dale rápido al conductor de bronce de la izquierda antes de que se termine el tiempo. Esto evita que vuelva la corriente y te permite coger el Cáliz. Sube en la plataforma triángular para coger dinero y luego salta a la repisa de la izquierda para coger la Runa de Tierra. Usa el puente para volver a la chimenea y a la máquina giratoria.

Coge el camino que da a las puertas. Mata a los dos guardianes y pon la runa en el colgador para abrir las puertas. Dentro, usa la otra runa para abrir la puerta y luego gira el tren para que mire a la puerta abierta. Ten cuidado de no caerte en el agujero. Puedes mover el tren haciendo girar la manilla del reloj que sale por debajo. Salta al tren y ve hasta la próxima estación. Nada más bajarte, mata a los dos soldados que aparecerán. Salta al nivel superior y coge la Runa de Luna custodiada por tres soldados. Vuelve en tren a la estación principal y abre la otra puerta con la runa. Lucha con los guardianes que aparecen y haz girar al tren otra vez. Pasa con el tren por las puertas abiertas. Al final hay una fuente de salud de esas que tanto necesitas.



Dirígete a los dos lados de la vía y golpea las dos palancas para abrir la tercera puerta de la estación principal. Vuelve en tren a la estación y gíralo otra vez para poder ir al siguiente nivel cómodamente montado en él.



NIVEL 20 LA GUARIDA DE ZAROK





Por fin Dan se enfrenta al malvado Zarok en su guarida. Cuando entres en la arena coge el escudo y el Rayo de Bondad del baúl. Ve hasta el centro y ponte encima del escudo para colocar el Cáliz. Aparece Zarok con un ejército de esqueletos para luchar contigo. El Cáliz libera un montón de Héroes para luchar contra estos guerreros pero tienes que mantenerlos con "vida" dándoles con el Rayo de Bondad. Tienen que estar en verde, así que dales cuando empiezen a estar naranjas o amarillos. Finalmente los buenos ganarán, y los que queden se convertirán en botellas de vida. Ahora tienes que luchar con el gran Campeón de Zarok, Lord Kardok. Este tío es duro, monta un esqueleto caballo y es muy rápido. Tu mejor opción es usar el arco mágico para empezar y luego pasar al ataque del Rayo (pero no con el Rayo de Bondad) cuando te quedes sin flechas. Intenta quedarte detrás (o a un lado) del campeón, por que cuando su caballo va hacia atrás te lanza rayos láser, pero sólo desde delante. Dosifica las botellas de la vida y no cojas ninguna si tienes toda la energía porque las desperdiciarías. Después de vencer al campeón, Zarok va a coger algunos conjuros y vuelve con un dragón de extravagante aspecto. ¡Ahora lucha con el Amo!

Si te queda alguna flecha mágica, úsala, sino es así ponte la Armaduar del Dragón y acércate escupiendo fuego, porque es lo que más daño va a hacer. Casi todos los ataques de Zarok consisten en escupir fuego o engañarte. Esquívalo y escupe fuego, pero si Zarok va hacia atrás y se convierte una bola de fuego corre o te freirá vivo. Te perseguirá un rato en este estado, pero por suerte no dura mucho. Cuando finalmente le doblejas, Zarok admite la derrota, pero no está dispuesto a irse sin ti. Todo empieza a temblar, el techo, y todo lo demás, comienza a desmoronarse.

Prepárate para la secuencia final...
















TIPO: Stealth -'em-up Nº DE JUGADORES Uno

Tenchu Stealth Assassins

¿Alguna vez has soñado con tener la habilidad y la astucia de un ninja? Pues bien, tus sueños se han hecho realidad en este soberbio nuevo título de Activision. Con la ayuda de esta guía no sólo podrás hacerte con todas las armas secretas, sino que también tendrás una descripción exhaustiva de todas las misiones, para que te lo pases en grande.







Shinobi no Gata – Los Senderos de los Ninja

Escoger el personaje en *Tenchu* es un asunto muy importante, ya que cada uno de ellos tiene diferentes fortalezas y debilidades que tienes que conocer bien para triunfar. Lo mejor es que practiques los movimientos de cada personaje antes de empezar con las misiones.

Rikimaru

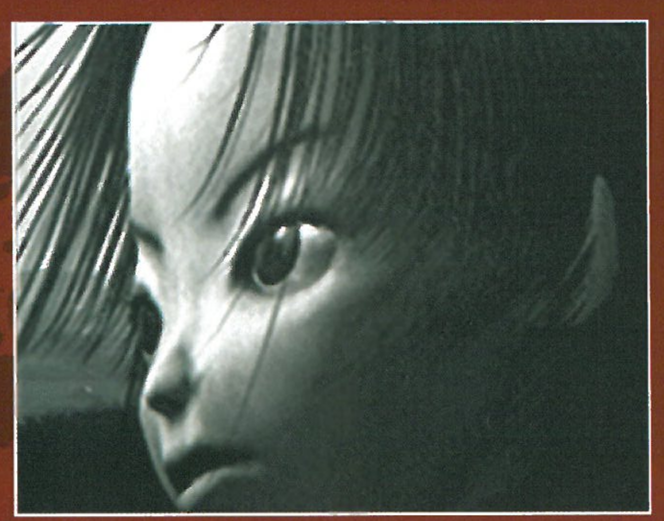
Su nombre significa "La Noria de la Fuerza" y hace honor a él en batalla. Hace mucho más daño que Ayame, por lo que tiene más posibilidades que ella de sobrevivir a una lucha con varios enemigos.

No obstante, su fuerza lo hace lento de movimientos, por lo que una retirada rápida del combate no es siempre posible con este ninja.

Ayame

Su nombre significa "La Chica Vistosa", y aunque visualmente no lo parezca, sus movimientos y su rapidez sí lo son. Es mucho más rápida que Rikimaru, por lo que puede escapar de las situaciones peligrosas, salta más lejos y sorprende a sus rivales más fácilmente. Por eso, aunque hace menos daño que su compañero, es la mejor elección para empezar a jugar.





CONTROLES

COMPATIBILIDAD

JOYPAD	PISTOLA
RATÓN	PAD ANALÓGICO
MULTI TAP	JOYSTICK

SECRETOS:	●●●○○
TIEMPO DE JUEGO:	3-4 SEMANAS
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
CONTRASEÑAS:	NO
Nº DE NIVELES:	10 NIVELES



Trucos

Incrementar la Capacidad de los Objetos a 99
En la pantalla de objetos mantén apretado R2 y pulsa – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩.

Sacar los Objetos Ocultos
En la pantalla de los objetos, mantén apretado R1 y pulsa– ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

Incrementar la Capacidad del Inventario
En la pantalla de los objetos, mantén apretado L2 y pulsa – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.

Recuperar la Vida
Pausa el juego, mantén apretado el botón R1 y pulsa – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

Liberar todos los niveles
En la pantalla de Selección de Misiones, mantén pulsado R1 y – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨

Diálogos en Japonés
En la pantalla de selección de Misiones, mantén pulsado L1 y – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩ .

Activar la Pantalla de Distribución de Enemigos
En la pantalla de Selección de Misiones, mantén L2 y – ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦



Kenjutsu no Gata – El Sendero de la Espada.

Aunque permanecer oculto es siempre la mejor opción, habrá ocasiones en las que no tendrás más remedio que luchar. Cuando eso ocurra, lo mejor será que tengas esto en cuenta:

- Estudia al enemigo antes de moverte. No todo se reduce a saltar del tejado cuando se da la vuelta, ya que aunque algunos siguen andando, otros se paran y giran de improviso, descubriéndote. Como es natural, es con estos últimos con los que hay que tener más cuidado.

- Ataca por la espalda. Hay tres movimientos distintos que puedes realizar, y que se presentan con pequeñas escenas animadas.

- Saltar desde lo alto de un tejado es sin duda la manera más rápida de colocarte cerca de un enemigo para atacarlo sin que te vea. No obstante, ten cuidado al hacerlo, porque al aterrizar estarás aturdido unos pocos segundos.

- Bloquear es fundamental. Cuando te veas frente a un enemigo equipado con un arma grande, ten mucho cuidado y bloquea todos sus golpes. Tambien puedes optar por atacarle cuando te va a golpear, frustrando así su ataque.

- Cuentas con muchos golpes, algunos más poderosos que otros. Familiarízate con los más adecuados a tu estilo y al de tu personaje.

- Si aprietas varias veces el botón de golpear, harás una serie de ataques distintos, siendo el tercero de ellos siempre el más potente. Otro golpe poderoso es el ataque con salto, que puedes hacer tras un salto normal, o tras un salto hacia adelante. Lo difícil en ellos es calcular bien el momento.

- Un movimiento que merece la pena practicar es el salto con giro, que te permite saltar hacia delante y girar en medio del aire. Es muy difícil calcular el momento, pero merece la pena dominarlo. Para ello, tendrás que pulsar varias veces el botón X muy rápidamente.

Shinobi-asi no Gata – El Sendero de los Pasos Silenciosos

El sigilo es la clave del juego. Pasar inadvertido significa más puntos y menos enfrentamientos. La mejor manera de desplazarse cerca de los enemigos es usar el movimiento Crouch (Agachado), excelente para colocarse en posiciones delicadas. Para cubrir grandes distancias, usa el movimiento Roll (giratorio), es el más rápido y silencioso.

Al usar el movimiento agachado contra una pared, quedarás apoyado contra ésta, y podrás desplazarte siguiendo su contorno hacia la esquina, lo que te permitirá ver si hay algún enemigo vigilando la zona. Cuando quieras moverte rápidamente, aléjate de la pared, y pulsa dos veces en la dirección en la que quieras girar.

El Camino del Shinobi

Shinobi significa"paciencia", una virtud fundamental en este juego. Cuando tengas un enemigo a la vista, asegúrate de que no haya otros cerca. Si atacas a un enemigo y tiene compañeros cerca, estos te verán e irán corriendo a ayudar a su amigo. Si no te queda otra elección que atacar a con dos rivales en pantalla al mismo tiempo, asegúrate de que uno le da la espalda al otro. Asegúrate también de tener una ruta de escape antes de iniciar cualquier ataque.

Revisa cuidadosamente la situación y encuentra la mejor estrategia para eliminar a tus enemigos por la espalda, limpiamente y de un sólo golpe. Te ahorrarás un montón de problemas.

Cada nivel tiene tres distribuciones posibles de enemigos y de objetos, lo que hace imposible indicarte una ruta idónea para atravesarlos. Dependerás de tu astucia, tu intuición y tu buen juicio para encontrar en cada partida el mejor camino y las mejores oportunidades para eliminar adversarios.

LA GUÍA DE LOS NIVELES





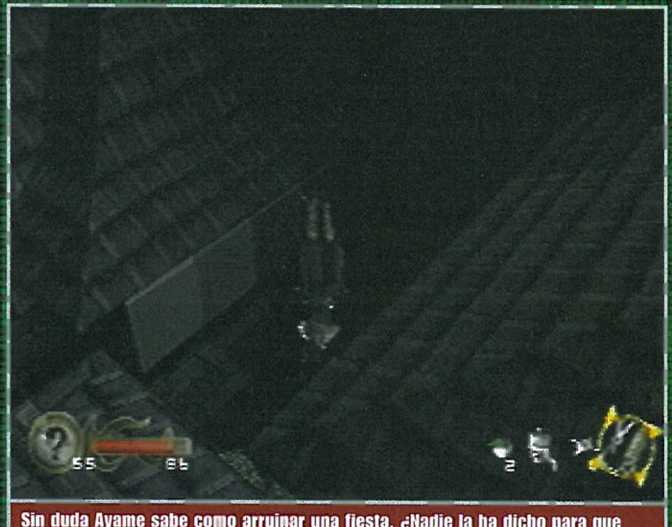
NIVEL UNO: CASTIGAR AL MALVADO MERCADER.

Objetivo: Encontrar y matar a Echigoya, el Malvado Mercader.

Estrategia: Hay una manera muy sencilla de completar este nivel, que es la de ignorar a todos los enemigos que puedas y centrarte en eliminar a tu víctima. Así, pasarás el nivel muy rápidamente. No obstante, como este es un juego de ninjas, hay otra manera que respeta el espíritu del juego, y que te obligará a tomarte tu tiempo. Si eliges esta seguda opción, puedes explorar el nivel entero sin prisas y con cuidado, ya que es muy fácil ser descubierto. Cuantos más enemigos mates sin ser descubierto, más puntos obtendrás. Habrá ocasiones en las que no podrás evitar ser visto, pero las muertes silenciosas que realices contrarestarán la puntuación que pierdas al ser descubierto.







Sin duda Ayame sabe como arruinar una fiesta. ¿Nadie la ha dicho para que sirve una puerta? Eso es una falta de educación.

Enemigos del Primer Nivel



Perros

Si te ven comenzarán a aullar, alertando a todos los guardias cercanos. Trata de esquivarlos, pero si los ves mátalos antes de que tengan tiempo de dar la alarma. Son muy fáciles de eliminar, ya que mueren de un espadazo. Si prefieres acabar con ellos a distancia, usa un shuriken.

Mujeres Inocentes



Hay que tratar con cuidado a estas señoritas, ya que alertan a los enemigos, igual que los perros. A diferencia de estos, nunca te atacan, aunque arman una de cuidado. No las mates bajo ningún concepto por mucho que te compliquen la vida, ya que perderías muchos puntos.

Arqueros Samurai



Estos alegres muchachos tratarán de clavarte todas sus flechas en cuanto te vean moverte, por lo que mejor será que no te dejes ver. En el caso de que uno te descubra, corre hacia él en zig zag. Las flechas necesitan mucha distancia para ser efectivas, por lo que si te acercas no podrá atacarte con ellas, y al no poder defenderse, quedará completamente a tu merced.

Lanceros Samurai



A diferencia de los arqueros, los lanceros son enemigos muy duros en la lucha cuerpo a cuerpo,m así que no te descuides lo más mínimo. Lo mejor es no pelear con estos adversarios, pero en el caso de que no te quede otro remedio, bloquea sus ataques cuando carguen hacia ti.

Samurai con Espada

Como los Samurai con lanza, estos enemigos son peligrosos en el cuerpo a cuerpo. Su técnica consiste en dos sencillos ataques, muy fáciles de bloquear. La única complicación que plantean es que se están moviendo todo el rato, buscando el mejor ángulo para atacarte. Una vez más, te recomendamos que limites al mínimo tus enfrentamientos con ellos.







Ten cuidado con las mujeres Inocentes que vagabundean por el lugar, ya que si una te ve, empezará a chillar y atraerá a todos los enemigos cercanos. Además, si una mujer te descubre, tambien te restará puntos.

Viaja siempre por los tejados, y no permanezcas en el suelo más que el tiempo suficiente para cortar algún que otro cuello. Tu cuerda y tu garfio son tus mejores amigos, por lo que no te reprimas a la hora de usarlos para acceder a los tejados, desde los que podrás estudiar la situación tranquilamente, y esperar la oportunidad idónea para atacar.

El Malvado Echigoya vive en el edificio más grande, en el que hay una ventana en el piso de arriba, por la que te podrás "colar". Una vez dentro, verás una trampilla en el suelo, desde la que podrás contemplar al mercader. ¡Salta al piso inferior y dale una sorpresa!

Echigoya llamará a su guardaespaldas para que lo defienda y huirá. Debes eliminar al fiel guardaespaldas. Sus ataques consisten en dos tajos, fácilmente bloqueables. Una buena estrategia es la de golpearle antes de que lance el primer golpe, y si bloquea tu ataque, seguir acosándole hasta que lo elimines. Vuelve a salir por donde entraste, ya que la puerta principal está fuertemente custodiada.

Ahora tienes que encontrar a Echigoya. Se ha escondido en uno de los almacenes. Hay cuatro en una zona cerrada, pero sólo puedes entrar en dos. Métete en el mas cercano al muro del jardín, y encontrarás al mercader.

Echigoya tiene una pistola, con la que puede hacerte mucho daño si te acierta. Afortunadamente, es viejo y lento, por lo que no te costará mucho esquivar sus disparos y, mientras recarga, acercarte y acabar con él.

ARMAMENTO

ARMAS ESTÁNDAR

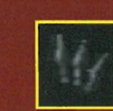
Grappling Hook



Garfio para escalar

Aunque no es un arma propiamente dicha, tiene tanta utilidad como la que más, ya que te salvará el pellejo en más de una ocasión. Si eres descubierto, aléjate corriendo un poco antes de usarlo, ya que tardarás varios segundos en apuntar y dispararlo.

Shuriken



Shuriken

Estas estrellas arrojadizas se utilizan para eliminar a los enemigos a distancia. Normalmente necesitarás dos para eliminar a un Samurai, así que apunta bien. Para los perros sólo necesitarás uno. Si el enemigo está al tanto de tu presencia, puede esquivarlos, por lo que en ese caso mejor no los utilices.

Healing Potion



Poción Sanadora

Como el nombre sugiere, se utilizan para recuperar la salud. Úsalas sabiamente, ya que si por ejemplo tratas de tomarla en medio de un combate, puede que el enemigo te la arrebate de las manos antes de que puedas usarla. Si esto ocurre, dirígete hacia donde esté y cógela.

Caltrops



Púas .

El objetivo de estas púas de acero es el de disuadir a tus enemigos de perseguirte cuando huyas de un combate. Si escapando las arrojas, verás como tus perseguidores se detienen con los pies totalmente doloridos y atravesados.

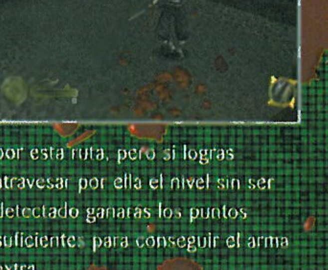
NIVEL DOS: LA ENTREGA DEL MENSAJE.

Objetivo: Llevar un mensaje al otro lado del pueblo, cruzando el río.


Ayame se oculta, esperando que los ninjas que se aproximan se olviden de su presencia. Bien hecho, pero habría sido mejor haber subido al te jado.

Estrategia: Comenzarás este nivel en el otro extremo del pueblo, por lo que necesitarás todas tus habilidades de ninja para llegar al puente sin ser detectado. En esta ocasión, te las tendrás que ver contra otros ninjas, que patrullan las calles, las carreteras principales y los tejados. La mejor técnica para obtener una buena puntuación es la de desplazarse por los tejados, utilizando el círculo de detección para calcular lo cerca que te encuentras de un enemigo. Hay una ruta fácil, que no te proporcionará muchos puntos, que es la de ir por el lado izquierdo del nivel, eliminando a los pocos guardias que te encontrarás hasta llegar al puente. Será difícil que ganes una buena reputación yendo





por esta ruta, pero si logras atravesar por ella el nivel sin ser detectado ganarás los puntos suficientes para conseguir el arma extra.

Como más se disfruta este nivel es limpiando la aldea de enemigos por zonas, avanzando y retrocediendo hasta haberlos eliminado a todos. Además, de esta manera en el caso de que seas descubierto, no te atacará un enjambre de enemigos.

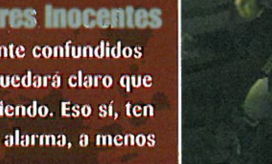
Enemigos del Nivel Dos





Perros

Estas mascotas actúan igual que en el nivel anterior, con la única diferencia de que los enemigos a los que alertan ahora son mucho más peligrosos. Los shuriken funcionan muy bien en los perros, así que lleva unos cuantos.



Hombres Inocentes

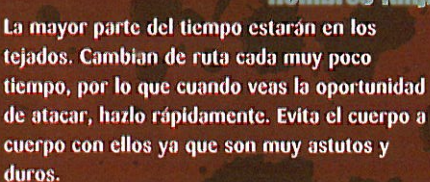
Estos tipos pueden ser fácilmente confundidos por enemigos, pero si te ven quedará claro que no lo son, porque saldrán corriendo. Eso sí, ten cuidado, porque pueden dar la alarma, a menos que escapes rápido.

Mujeres Inocentes

A estas señoritas hay que tratarlas con el mismo cuidado que antes. Unas cuantas de ellas vagan de noche por las calles, la mayor parte de las veces en unos lugares poco recomendables.



Hombres Ninja



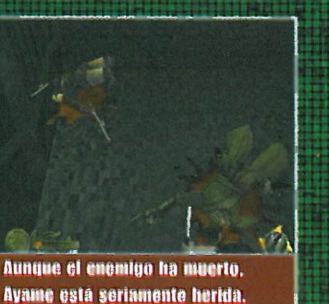


La mayor parte del tiempo estarán en los tejados. Cambian de ruta cada muy poco tiempo, por lo que cuando veas la oportunidad de atacar, hazlo rápidamente. Evita el cuerpo a cuerpo con ellos ya que son muy astutos y duros.

Mujeres Ninja



Ellas son aún más difíciles de abatir que los varones, ya que sus constantes saltos hacen muy difícil golpearlas. Aparecen de los tejados cuando menos te lo esperas. Si te ves obligado a pelear contra ellas, despáchalas rápidamente, ya que si no armarás un gran tumulto que atraerá rápidamente a otros enemigos.


Aunque el enemigo ha muerto, Ayame está seriamente herida.


Ayame sale de las sombras para explorar el oscuro callejón.





NIVEL TRES: LIBERAR AL PRISIONERO.

Objetivo: Liberar al prisionero (que es el otro personaje)

Estrategia: Este es un nivel muy grande, por lo que deberás llevarte algunos suministros:. algo de salud, unas pocas bombas y algunos shurikens deberían bastar. Comenzarás el nivel en un bosque, y si te fijas en el mapa verás que hay una gran cueva al norte, con multitud de ramificaciones. También hay otras dos cuevas, en las que podrás recoger algunos objetos. Ten cuidado con los lobos que patrullan el bosque junto a unos pocos guardias, ya que son más astutos que los perros y tienen mejor vista. Usa los árboles para ocultarte, elimina a los guardias antes de introducirte en la caverna principal, y una vez dentro ten cuidado con fosos. Si caes en uno, estás muerto. Usa el garfio para cruzar los fosos en vez de saltar, ya que es mucho más seguro.

Revisa con cuidado todas las estancias de la cueva en busca de los enemigos. Frecuentemente los encontrarás durmiendo, lo que te ayudará a conseguir sin esfuerzo unas muertes no detectadas, que elevarán bastante tu puntuación.

Cuando llegues al puente estrecho, aproximadamente a la mitad, gira y métete por el túnel de la derecha. No trates de saltar y usar el garfio, ya que si no lo haces caerás al abismo.

Una vez hayas pasado al túnel, atraviesa una serie de estancias hasta llegar al jefe del nivel, que se encuentra al final.

Hay un oso con el jefe. Ten cuidado con este animal, ya que tiene unos ataques muy poderosos. Lo mejor será que lo elimines a él primero, (si puedes) antes de centrarte en el jefe. Las bombas son muy efectivas contra los dos y además te evitan acercarte a ellos. El jefe cuenta con unos pocos movimientos, como el movimiento circular de su arma, que pueden dañarte bastante si te alcanzan. Trata de atacarle justo antes de que te golpee, ya que de esta manera le pillarás con la guardia baja casi siempre.





Enemigos del Nivel Tres



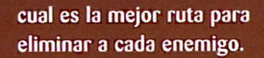


Lobos

Los lobos son mucho más astutos que los perros, y te verán más fácilmente. Además en combate cuerpo a cuerpo tendrás que acertarles dos veces con la espada para eliminarlos. Afortunadamente, son tan vulnerables a los shurikens como los perros.

Samurai con Espada

Ya los conoces. Al haber diferentes rutas por la cavernas, es más fácil aproximarse a los enemigos por unas rutas que por otras. Estudia el mapa con atención para descubrir



cual es la mejor ruta para eliminar a cada enemigo.



Samurai con Lanza

Se mantiene lo que ya dijimos con anterioridad de estos enemigos, sólo que en las cuevas son aún más peligrosos. Lo mejor es eliminarlos por la espalda.

Arquero Samurai

Principalmente te encontrarás con ellos fuera, en el bosque. Usa la misma técnica que antes si eres descubierto. Si no, intenta ganar algunos puntos eliminándolos por la espalda.

ARMAMENTO

ARMAS ESTÁNDAR

Bomba

Granadas

Son armas ideales para arrojar al enemigo a corta distancia, o desde lo alto de un tejado. Una sola granada puede matar a cualquier rival, dependiendo de lo cerca que esté de ella cuando explote. Ten cuidado con el rebote, ya que la puedes mandar más lejos de lo que pretendes.

Smoke Bomb

Bomba de Humo

Cuando utilizas esta arma, aparece una pantalla de humo, muy ventajosa para ti por dos razones distintas. Primero porque crea un punto ciego entre el enemigo y tú, que te permite escapar fácilmente, y segundo porque al cegar al enemigo puedes atacarle sin apenas resistencia.

Mine

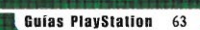
Mina

Deja una en un camino por el que vaya a pasar un enemigo y márchate. Cuando éste llegue y la pise, explotará, y le cubrirá por completo de llamas. ¡Genial!

Poison Rice

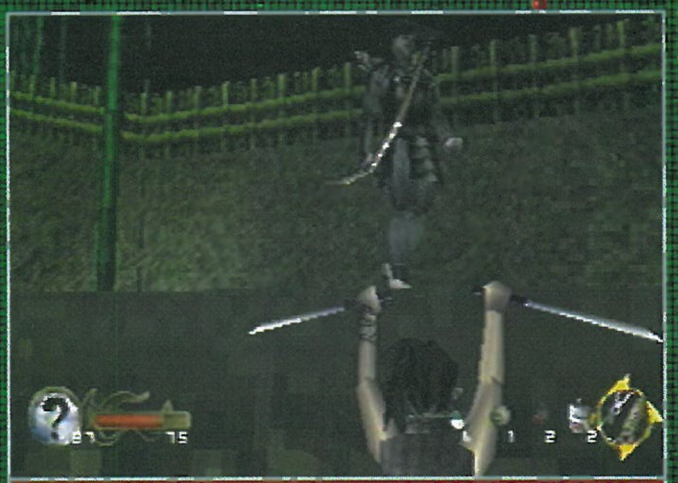
Arroz Envenenado

¡Un objeto utilísimo! Arrójalo cerca de un enemigo, para que este lo coja y se lo coma. Pocos segundos después comenzará a retorcerse de dolor, dándote la oportunidad de acercarte y darle un buen espadazo. Otra manera de usar este objeto es como cebo, poniéndolo lejos del enemigo, para que cuando vaya a por ella, puedas atacarlo por la espalda, y consigas los puntos sin perder el arroz.



NIVEL CUATRO: CRUZAR EL PUNTO SEÑALADO.

Objetivo: Cruzar el control.



Esta es la posición ideal para conseguir unas muertes indetectadas. Sólo tendrás que esperar que llegue el momento adecuado para atacar.

Estrategia: Este es un nivel muy engañoso. Nada mas empezar, pelearás contra una joven que guarda la entrada, relativamente fácil de derrotar pese a su gigantesca arma. Atácala cuando esté a punto de golpearte, y acertarás siempre. Como estás al principio del nivel, puedes volver a empezar si tienes algún problema con ella.

Una vez la chica esté muerta, podrás entrar en el complejo, ya sea a través de las puertas, o por lo alto del muro usando el garfio. Una vez dentro, puedes optar por dos rutas distintas: o ir a la derecha usando los árboles y la cabaña como cobertura, o permanecer en lado izquierdo y, pasando el primer puesto de vigilancia, dirigirte al segundo.

Como la distribución de los enemigos puede variar, no podemos decirte con seguridad cuál de los dos es el mejor camino, aunque sí podemos decirte unos puntos obvios, que merece la pena mencionar. El puente es tu primer destino, pudiendo llegar a él desde múltiples direcciones. Dependiendo de la distribución de los enemigos, la mejor ruta para llegar a él es o bien por la derecha pasando la cabaña, o desde abajo por el río, subiendo por el lado de la colina. Casi siempre hay alguien en el segundo puesto de vigilancia, al que tendrás que eliminar antes que a cualquier otro, teniendo cuidado eso sí con no hacer ruidos que alerten a sus compañeros cercanos. Puedes usar las atalayas como cobertura, ya que aunque tú puedes ver a través de ellas, nadie más puede, así que utiliza esto en tu favor. Si escoges la ruta de la colina, puedes usar las piedras y los árboles para cubrirte. Personalmente te recomendamos la otra ruta, la de la cabaña, ya que en ella cuentas con más objetos con los poder esconderte. Tras cruzar el puente con éxito, dirígete hacia el bambú. Aunque no lo parezca, puedes usar las plantas de bambú como cobertura.



Ten mucho cuidado cuando te aproximes al foso del final del campo de bambú, ya que hay muchos enemigos patrullando esa zona. Si te encuentras un hombre durmiendo en tu camino, no hagas ruido y no se despertará.

Justo detrás se encuentra el control, custodiado por dos guardias. Aunque varían de posición, siempre se encuentran allí. Usa el bambú del lado izquierdo para acercarte, y asegúrate de eliminar a los dos antes de cruzar la puerta, o más adelante te seguirán.

La persona que te espera es el hermano de la joven que mataste al principio, un maestro de esgrima muy hábil y rápido. Por suerte pelea de una manera muy mecánica, por lo que derrotarle no te costará mucho. Bloquea cuando sea necesario, y atácale antes de que lance sus golpes, ya que de esta manera anularás sus ataques, al tiempo que le hieres. De todas maneras, si tienes dificultades siempre puedes alejarte un poco para recuperar salud, ya que se quedará quieto diciendo "Is that it?" (¿Eso es todo?). Una vez recuperado, puedes demostrarle que no.



Enemigos del Nivel Cuatro





Lobos

Como antes, estas criaturas son mejores guardianes que los perros. Suele haber un lobo cerca del puente y otro cerca del foso, pasada la plantación de bambú.



Arqueros Ninja



Estos hombres tienen unos sentidos mucho más agudos que los de los arqueros anteriores. En este nivel hay muchos arqueros, especialmente en las faldas de las colinas, donde tienen unas buenas posiciones. Suelen ir en grupo.



Lanceros Ninja

Como los arqueros, estos individuos manejan su arma mejor que los lanceros anteriores. Por si fuera poco, tienen una mayor percepción, y sus ataques son más difíciles de bloquear. Es muy fácil ser descubierto por ellos, aunque afortunadamente no siempre se dirigen hacia donde estás cuando sospechan de tu presencia.

Ninjas con Espada



Aléjate lo más que puedas de ellos, aunque no será fácil porque el nivel está plagado de ellos. Como los otros ninja, son muy listos y astutos. De los tres tipos de ninja, estos son, con diferencia, los más letales de todos.

NIVEL CINCO: EJECUTAR AL MINISTRO.

Objetivo: Ejecutar al corrupto ministro y a su guardaespaldas.

Estrategia: Comienzas el nivel justo fuera del complejo principal, por lo que debes utilizar el garfio para subir al tejado más cercano. Tu misión en este nivel es la de encontrar al corrupto ministro, pero antes tendrás que eliminar a su guardaespaldas.

Éste se encuentra junto al pozo, al norte del edificio principal. Puedes limitarte a ir a por él, y después a por su jefe, pero así te divertirás mucho menos que si exploras el nivel entero.

El edificio principal tiene un montón de habitaciones, con muchos guardias en el interior.

La casa ofrece unas oportunidades fantásticas para realizar eliminaciones silenciosas, ya que no sólo está repleta de lugares en los que ocultarse, sino que también hay guardias dormidos en algunas habitaciones.

Lo mejor que puedes hacer en este nivel es permanecer en los tejados la mayor parte del tiempo, y descender únicamente para realizar eliminaciones silenciosas.

Ten cuidado con los arqueros, ya que son muchos y están repartidos por todo el perímetro, ocultos donde menos lo esperas.

Puedes recolectar algunos objetos de las habitaciones, por lo que merece la pena explorar todo el nivel y aumentar de paso la puntuación.

Cuando bajes a las habitaciones tu Medidor de "Ki" será muy útil: usa los números para ver lo cerca que estás de los enemigos y acercarte con sigilo a ellos para eliminarlos. Normalmente te los encontrarás patrullando por las habitaciones o por los pasillos principales, por lo que lo mejor será que vayas por otras habitaciones o por los tejados para llegar hasta ellos. Después de la exploración, dirígete a la sala de entrenamiento de los arqueros. Ahí encontrarás al ministro, una vez eliminado su guardaespaldas. Se encuentra en la parte superior izquierda del mapa, y es posible acceder a ella por los tejados.

Cuando te encuentres con el ministro verás que está armado con un arco. Si estás a bastante distancia, te disparará andanadas de tres flechas, y si te encuentras demasiado cerca, te golpeará con su arco, aunque este último es más bien un movimiento de pánico que un ataque. Lo mejor es acercarse, bloquear sus ataques con el arco, y mientras se recupera, atizarle rápidamente hasta acabar con él.

Enemigos del Nivel Cinco



Mujeres

Hay unas pocas mujeres en algunos de los edificios de este nivel, lo que hace bastante arriesgadas tus exploraciones. Si vas a pasar por una zona en la que haya alguna, espera a que te dé la espalda, y hazlo rápidamente.



Perros

En este nivel volvemos a encontrarnos con los perros, por lo que asegúrate de llevar un puñado de shurikens para eliminarlos rápida y silenciosamente.



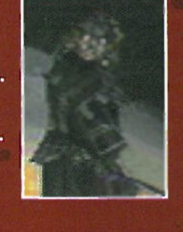
Lanceros



Hay muchos en este nivel, a veces moviéndose en grupo. Es importante que estudies los alrededores antes de eliminar a alguno, no vaya a ser que otro te descubra.

Wha-what?

Espadachines



Ten siempre cuidado con estos enemigos, ya que son mucho más precisos y letales que antes. En ocasiones puede que aparezcan incluso en los tejados. No hagas ningún ruido cuando pases cerca de ellos o te descubrirán.



Arqueros

Hay un montón de arqueros en este nivel, patrullando diferentes zonas. Unos pocos se encuentran en el perímetro exterior y otros cerca de la entrada. Siguen siendo tan débiles como antes en el cuerpo a cuerpo, pero ahora son más precisos con sus flechas.

ARMAMENTO

ARMAS ESTÁNDAR

Coloured Rice



Arroz de Colores

Aunque no es un arma como tal, sí que es un objeto muy útil en ciertos niveles. Úsalo para marcar tu ruta, y así siempre sabrás por dónde has pasado.

ARMAS SECRETAS

Estas armas sólo están disponibles cuando obtienes una puntuación superior a 400 puntos en cada nivel, incluyendo el de Entrenamiento. Aquí tienes la lista

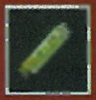
Super Shuriken

Arma de Bonus del Nivel de Entrenamiento

Super-Shuriken

Dispara ocho shurikens simultáneamente en forma de abanico. Este arma sólo debe usarse contra enemigos que estén a tu misma altura. Lo mejor es guardarla para grandes grupos de enemigos o para los jefes finales.

Lightfoot Scroll



Arma Bonus del Nivel Uno

Pápiro de pies ligeros

Este utilísimo papiro te permite viajar de una zona a otra a gran velocidad. Mantén pulsado el botón del Triángulo hasta que el efecto del hechizo se desvanezca. Asegúrate antes de usarlo que estás colocado en la dirección correcta, porque una vez en marcha no podrás parar.

NIVEL SEIS: INFILTRARSE EN EL CULTO MANJI.

Objetivo: Infiltrarse en el Culto Manji.

Estrategia: Tu misión en este nivel consiste en encontrar la estatua en el edificio principal y después coger la joya.

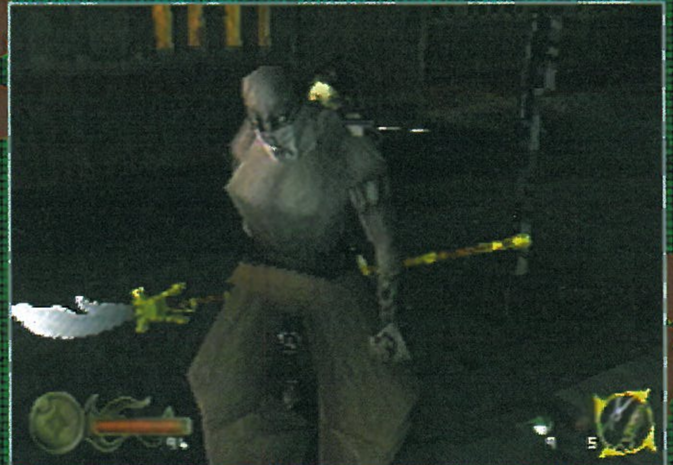
Comienzas en las afueras del complejo, junto a unos escalones. Normalmente te encontraras con un cultista loco en los escalones que llevan a la entrada, pero no te preocupes. Si te ocultas en los arboles de al lado de la escalera, podras cogerle por sorpresa. Una vez eliminado el fulano, podrás entrar en el complejo. El muro exterior está conectado a una serie de pasillos.

Por los pasillos merodean bastantes cultistas locos, por lo que será mejor que tengas cuidado. Tambien hay un nuevo tipo de guardia en este nivel, mucho mas duro y desagradable que cualquier otro anterior.

Usa los tejados para estudiar la zona. Hay un templo Japonés muy alto en la esquina superior derecha del nivel, en el que podras recolectar algunos objetos. Ten cuidado con los guardias.

Este nivel parece mucho más grande de lo que es en realidad, por lo que no dudes en utilizar el mapa si te sientes desorientado. Revisa con cuidado todos los edificios en busca de guardias y cultistas, ya que suelen esconderse en las esquinas de las habitaciones.

El edificio principal es el alto que se encuentra en la esquina inferior derecha del complejo, y es allí donde se encuentra la estatua. Debes utilizar el garfio para subir a lo más alto, y allí te encontraras al primer jefe.



Con una máscara tan fea y además llevando una lanza enorme, este chico no le inspira a Ayame nada bueno. Mejor será que acabe con él lo antes posible.

Habrá al menos tres enemigos en los balcones. Elimínalos antes de ir a por el jefe, ya que si no lo haces acudirán en su ayuda. La mejor manera de subir a los balcones es apuntar con el garfio justo debajo de la plataforma, de tal manera que te quedes colgando del filo, en vez de aparecer de súbito en lo alto, delante del enemigo. Revisa cuidadosamente todos los balcones hasta asegurarte que has acabado con todos los enemigos.

Una vez despejada la zona, escala hasta llegar a la parte de arriba de la estatua. Aparecera entonces el primer jefe, y tendrás que bajar para pelear con el. Este jefe tiene un arma muy grande, con forma de abanico, que si te impacta te causará mucho daño. Calcula bien tus ataques para que coincidan con el momento en el que el inicia los suyos, de tal manera que abortes sus golpes, y a su vez le infrinjas algún daño. No debes tener problemas con él. Pero después llegara Onikage, un guerrero con









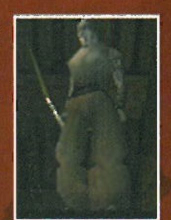
Enemigos del Nivel Seis





Cultistas Locos

Estos enemigos son bastante extraños. Oirás sus lamentaciones a kilómetros de distancia, lo que te permitirá saber cuando se aproxima uno. Emplean la mayor parte de su tiempo dando vueltas como tontos, por lo que es bastante difícil calcular cuanto tiempo te van a dar la espalda. Acercarte a ellos con sigilo. Si uno de ellos te descubre, tratará de escupirte fuego, así que no te descuides.



Matón Arquero

Atención a estos siniestros personajes, ya que son mucho mas poderosos que cualquier arquero anterior, y por supuesto tienen mejor puntería. Además, son más sensibles al sonido, por lo que tienen más posibilidades de descubrirte.



Matón Lancero

Lo mejor que puedes hacer con este enemigo, como con todos, es evitar la confrontación. No sólo son muy buenos con sus armas, sino que además suelen atacar en grupo.

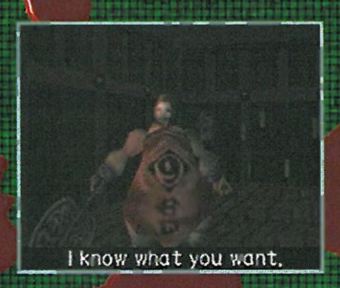


Matón Espadachin

Evita a estos enemigos. Son muy hábiles con la espada. Es muy difícil bloquear sus ataques, por lo que mejor permanece fuera de su alcance, y no avances hacia ellos a no ser que veas que han bajado su guardia.







todas las de la ley. De hecho, este individuo probablemente sea el personaje más duro de todo el juego, aunque ahora no será tan difícil como la próxima vez que te encuentres con él. Por un lado, bloqueará tus ataques mucho más que cualquier otro rival anterior, pero además conoce unos cuantos ataques de Kung-Fu muy efectivos. Te encontrarás en mala posición la mayor parte del tiempo, por lo que la mejor manera de acabar con él es usar los muros para saltar desde ellos, o usar el salto con giro para girar en el aire y encararle. Los ataques laterales también te serán muy útiles, ya que la mayor parte del tiempo lo tendrás en un lado, y no delante. Si puedes arrinconarle en una esquina, podrás atacarle varias veces seguidas. Si te da la espalda, aprovecha para golpearle con un combo. Cuando hayas reducido su barra de energía a la mitad, huirá por los tejados.



ARMAMENTO

ARMAS SECRETAS

Fire-Eater Scroll



Arma Bonus del Nivel Dos

Pápiro Come-fuegos

Este pápiro te da la habilidad de escupir fuego. Como su alcance es bastante pequeño, utilízalo sólo cuando estés muy cerca de un enemigo. Le quitará unos 60 puntos de vida. Eso sí, tarda un poco en activarse.

Amulet

Arma Bonus del Nivel Tres

Amuleto de Protección

Cuando se utiliza, aumenta tu habilidad ofensiva y defensiva durante un corto período de tiempo. Mejor resérvalo para pelear contra los jefes finales.

Sleeping Gas



Arma Bonus del Nivel Cuatro

Gas Soporífero

Si lo lanzas sobre un enemigo, este caerá inmediatamente dormido a tus pies. Entonces lo único que tendrás que hacer es matarlo antes de que se despierte.

Armour



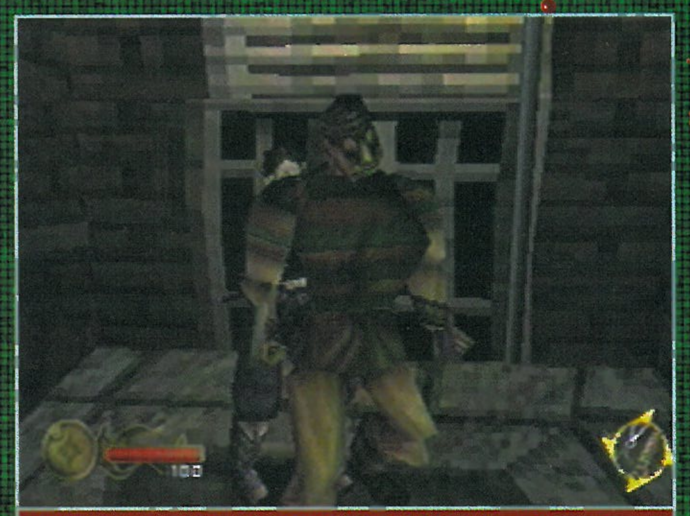
Arma Bonus del Nivel Cinco

Armadura

Esta utilísima vestimenta aumentará tu protección contra los ataques de tus enemigos. Una vez la hayas obtenido, inclúyela en tu equipo siempre. Aparecerá en tu lista de equipo cada vez que empieces un nivel.

NIVEL SIETE: ACABA CON LOS PIRATAS.

Objetivo: Eliminar a los piratas extranjeros.



¡Otro que muerde el polvo! Tras el paso de nuestra ninja favorita por el pueblo, más de uno no va poder volver a dormir tranquilo en mucho tiempo.

Estrategia: Este nivel es prácticamente igual al segundo, exceptuando la zona del puerto. Comienzas al otro lado del puente que cruzaste antes, y tu misión es encontrar al pirata en una nave del puerto.

Una manera muy fácil de completar este nivel consiste en descender por la orilla derecha del río hacia el puerto. Cruza el río nada más llegar a él, ya que hay muchos enemigos por esa zona, y sube a los tejados antes de dirigirte al puerto.

Cuando llegues al final de la fila de edificios que dan al puerto, tendrás que eliminar a un par de sujetos para seguir avanzando. Uno es el que está patrullando bajo la casa de la esquina, y el otro es el que guarda la entrada al edificio grande con forma de C, al lado de la casa en la que estás. Cuando acabes con los dos, dirígete hacia el barco más grande del puerto. Usa el muro exterior que rodea el barco para poder entrar en él.

Ten cuidado, ya que hay un pistolero al final del muro. Apunta bien con el garfio, para quedar colgado del muro a sus pies, y cuando se de la vuelta, sube y acaba con él.

Una vez eliminado este guardia, podrás entrar en el barco por la plancha. Ya a bordo, el pirata saltará sobre ti desde lo alto. Este

Enemigos del Nivel Siete





Hombres inocentes

Hombre Inocente: Una vez más, estos molestos individuos han vuelto para dar la alarma en cuanto te descuides. Aléjate de ellos y no dejes nunca que te vean.

Pistoleros



Como su nombre sugiere, estos individuos van armados con armas de fuego, y tratarán de agujerearte como un pichón si te ven. Ten en cuenta que pueden recargar en muy poco tiempo, así que mejor será que no te despistes si te enfrentas a ellos.

Gordos con Ancla

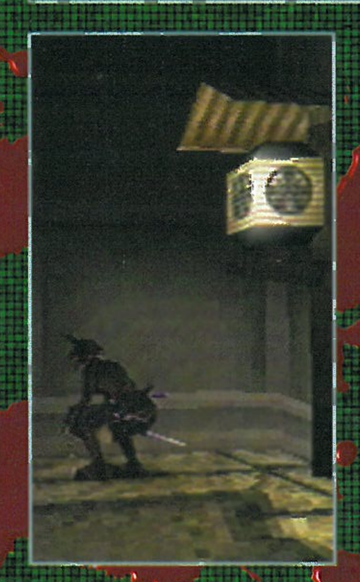
Estos pintorescos enemigos dan vueltas por el nivel cargando con un ancla extremadamente pesada, con la ilusión de golpearte con ella. Afortunadamente, su exceso de peso les hace muy lentos, por lo que no te verás obligado a luchar nunca. Si decides hacerlo, ten cuidado con los golpes del ancla, ya que quitan mucha vida.

Guerreros con Hacha



Un bárbaro occidental armado con un hacha gigantesca, no es precisamente la idea que tiene un ninja para pasarlo bien, por lo que el sigilo se impone. Evita a estos individuos a toda costa.









enemigo es todo músculo pero con escaso cerebro, por lo que podrás derrotarle fácilmente si le golpeas justo antes de que vaya a atacar.

Este nivel tiene un montón de callejones, tejados y enemigos, así que si quieres acumular puntos, elimínalos. Descubrirás que es el lugar ideal para sacar partido a tus habilidades como ninja.







NIVEL OCHO: CURA A LA PRINCESA.

Objetivo: Curar a la Princesa.

Estrategia: Probablemente este sea uno de los niveles más difíciles de todo el juego, principalmente porque llegarás a una montaña de la que puedes caerte a poco que te descuides. Y es que para desplazarte por ella, te verás obligado a pasar por un sendero estrecho, en el que cualquier mal paso significa despeñarse.

Atraviesa el bosque, utilizando los árboles como cobertura.

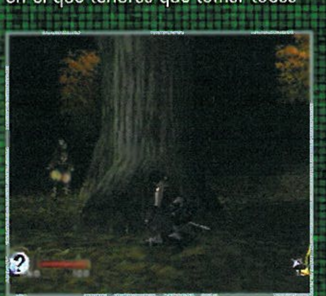
Cuando llegues a lo alto de la colina, verás como el sendero se convierte en un camino muy, muy estrecho, en el que tendrás que tomar todas las precauciones. El camino lleva a un estrecho puente. Esta es una ruta muy arriesgada, ya que normalmente suele haber un arquero al final del mismo. Usa el garfio para llegar al saliente del árbol, pero apuntando mas allá del árbol y no sobre el saliente en sí, porque si no te despeñarás.

Una vez arriba, continúa subiendo por la cuesta hasta que llegues a una gran cascada, con un foso a sus pies. Busca por el lado derecho, hasta que veas un pasaje. Hay un enemigo patrullando por el túnel. Una vez acabes con él, ve por la cueva al otro lado de la cascada, y usa el garfio para subir. De aquí en adelante tendrás que buscar la ruta correcta.

Cuando finalmente llegues a un saliente estrecho en el que hay un arquero, mátalo y usa el garfio para subir al saliente de la caverna superior.

Hay unos cuantos enemigos en las cuevas, así que desplázate silenciosamente. En lo alto de la primera cuesta hay una caída mortal por el lado derecho y otro túnel por el izquierdo. Ten cuidado cuando llegues a este punto.

Atraviesa las cuevas hasta que llegues al último arquero, que estará cerca de una obertura. Una vez eliminado, podrás acceder al paso estrecho y recolectar las flores que necesitas. ¡Bien hecho! ¡Lo has conseguido!







ARMAMENTO

ARMAS SECRETAS

Shadow Decoy

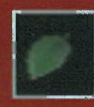


Arma Bonus del Nivel Seis

Señuelo de Sombras

Con este pápiro crearás un muñeco de madera, que atraerá la atención del enemigo. De hecho, el enemigo sentirá una atracción tan fuerte por este señuelo, que podrás escapar de cualquier situación apurada.

Resurrection Leaf



Arma Bonus del Nivel Siete

Hoja de Resurrección

Si mueres llevando este objeto, resucitarás automáticamente con más o menos la mitad de tu salud. Merece la pena llevarlo encima, sobre todo si estás en un nivel especialmente difícil.

Chameleon Spell



Arma Bonus del Nivel Ocho

Hechizo de Camaleón

Sin duda alguna el mejor hechizo de todos. Cuando lo usas tus ropas adoptarán la forma de las del enemigo, por lo que podrás recorrer el nivel sin problemas, hasta que expiren los efectos del hechizo. Como el enemigo no repara en ti, puedes matar fácilmente sin ser detectado, pero tan pronto como lo hagas tus ropas volverán a cambiar.



Enemigos del Nivel Ocho





Lobos

A estas alturas debes estar ya muy familiarizado con los lobos, aunque en este nivel hay más que en ninguno. Simplemente lleva una buena provisión de shurikens para eliminarlos desde lejos.



Hombres con Cuchillos



Estos enemigos van armados con dos cuchillos, como Ayame, y los manejan muy bien. Evita los enfrentamientos con ellos en la medida de lo posible, ya que son bastante difíciles de matar, debido a que bloquean tus golpes todo el tiempo.

Lanceros

Estos lanceros son muy similares a los que ya te has encontrado. Si te ven, tratarán de ensartarte con su lanza. Evita que lo hagan.

Arqueros



El nivel está plagado de ellos, y por si fuera poco tienen los sentidos muy desarrollados, por lo que podrán descubrirte muy fácilmente a larga distancia. El uso aquí del medidor de "Ki" es fundamental.





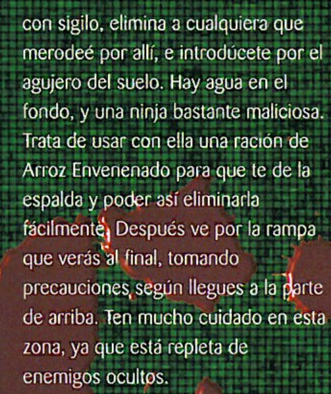


Estos desaprensivos están llenando de cortes mi cuerpecito serrano. ¿No les dijo nunca su madre que era de mala educación pegar a una señorita?

NIVEL NUEVE: RECLAMA EL CASTILLO.

Objetivo: Reclamar el Castillo.

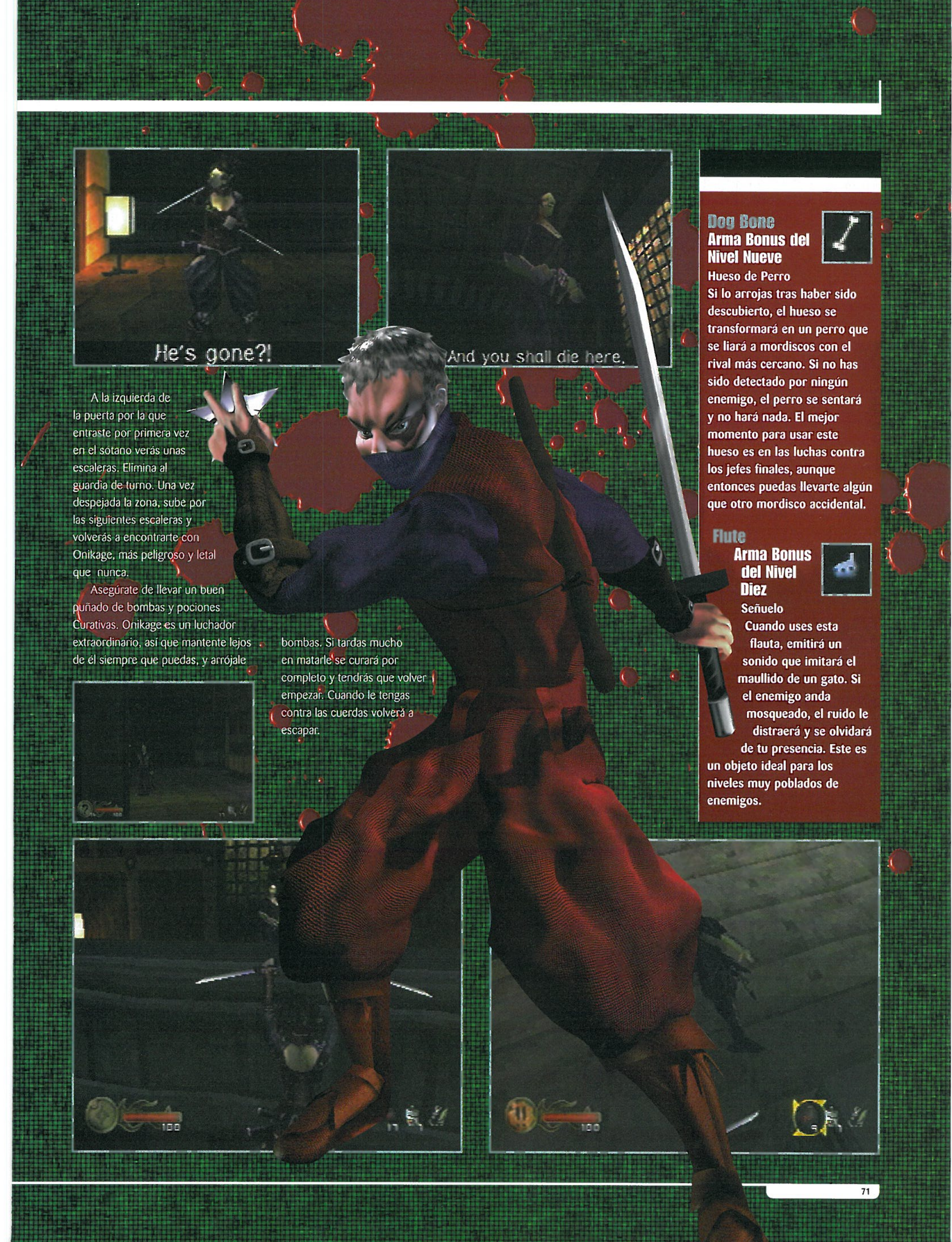
Estrategia: El objetivo de este nivel es llegar a lo más alto de la torre del castillo, aunque por supuesto, no es tan fácil como parece. Comenzarás en las afueras del castillo, delante de las puertas, de modo que podrás elegir entre usar el garfio para subir por el muro o probar fortuna entrando por las puertas. Suele haber un enemigo cerca del puente: elimínalo antes de continuar. En esa zona, no trates de escalar por el muro, pues está lleno de enemigos. Desciende por el sendero hasta llegar al saliente del río, donde hay un túnel por el que podrás entrar. Como la zona estará también muy bien guardada, ve lentamente y con cuidado. Una vez en los túneles, ve con sigilo, elimina a cualquiera que merodeé por allí, e introdúcete por el agujero del suelo. Hay agua en el fondo, y una ninja bastante maliciosa. Trata de usar con ella una ración de Arroz Envenenado para que te de la espalda y poder así eliminarla fácilmente. Después ve por la rampa que verás al final, tomando precauciones según llegues a la parte de arriba. Ten mucho cuidado en esta zona, ya que está repleta de enemigos ocultos.



¿Creías que habías acabado con Onikage? Pues no. En este nivel volverás a vértelas con este endiablado luchador.







A la izquierda de la puerta por la que entraste por primera vez en el sotano verás unas escaleras. Elimina al guardia de turno. Una vez despejada la zona, sube por las siguientes escaleras y volverás a encontrarte con Onikage, más peligroso y letal que nunca.

Asegúrate de llevar un buen puñado de bombas y pociones Curativas. Onikage es un luchador extraordinario, así que mantente lejos de él siempre que puedas, y arrójale bombas. Si tardas mucho en matarle se curará por completo y tendrás que volver a empezar. Cuando le tengas contra las cuerdas volverá a escapar.

Dog Bone
Arma Bonus del Nivel Nueve

Hueso de Perro

Si lo arrojas tras haber sido descubierto, el hueso se transformará en un perro que se liará a mordiscos con el rival más cercano. Si no has sido detectado por ningún enemigo, el perro se sentará y no hará nada. El mejor momento para usar este hueso es en las luchas contra los jefes finales, aunque entonces puedas llevarte algún que otro mordisco accidental.

Flute
Arma Bonus del Nivel Diez

Señuelo

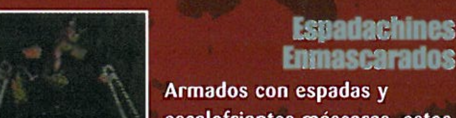
Cuando uses esta flauta, emitirá un sonido que imitará el maullido de un gato. Si el enemigo anda mosqueado, el ruido le distraerá y se olvidará de tu presencia. Este es un objeto ideal para los niveles muy poblados de enemigos.





Enemigos del Nivel Nueve

Ninjas con Garras



A estas señoritas hay que tratarlas con más cuidado que a cualquier otro enemigo, ya que son muy rápidas y además hacen mucho daño. Si piensas como un ninja, comprenderás que es mejor dejarlas tranquilas e irte por otro lado.

Espadachines Enmascarados



Armados con espadas y escalofriantes máscaras, estos enemigos son bastante astutos. De hecho, se mueven siempre mirando en todas las direcciones, por lo que es muy fácil que te descubran si te acercas a ellos.

Mujeres Ninjas



Estas mujeres van armadas con dos armas similares a las de Ayame, y utilizan una técnica muy parecida a la suya. Esquívalas a toda costa, ya que puedes tardar mucho en matarlas. Si te descubren trata de huir hasta que las pierdas de vista.

Espadachines



Muy similares a sus antecesores, salvo por su máscara de demonio, su descomunal espada y su gran tamaño. Sus ataques son muy difíciles de bloquear, por lo que hay que extremar las precauciones frente a ellos.

NIVEL DIEZ: LIBERA A LA PRINCESA 'KIKU'.

Objetivo: Liberar a la Princesa "Kiku".

Estrategia: Al ser el último nivel del juego, es también uno de los más complicados. Necesitarás montones de pociones y de armas para completarlo.

Comenzarás en la parte de abajo de las escaleras que llevan al templo. En el camino habrá unos pocos guardias, con los que tendrás que tener cuidado para que no te detecten. Usa los árboles del lateral para poder acercarte sin ser visto.

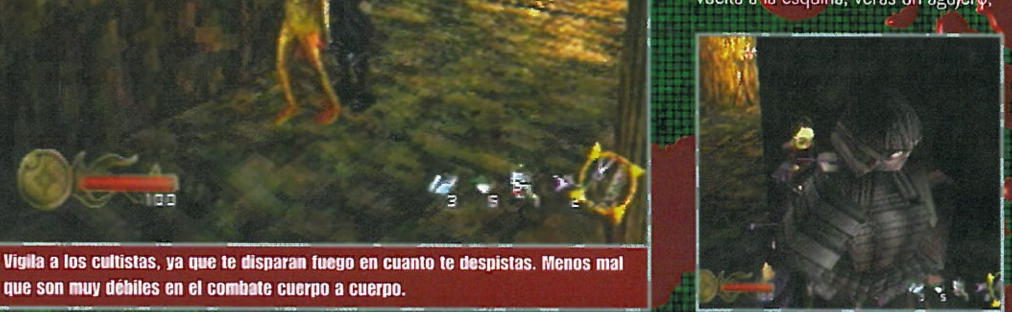
Llegarás a un puente que está justo detrás de la puerta principal. Ten cuidado, porque lo más probable es que haya un arquero cerca, en una de las rocas del río. No entres en el agua, o se te oirá de inmediato. Usa los pilares para permanecer oculto hasta que llegues a una puerta que conduce a un patio abierto. En él verás otros dos pilares cerca de ti. Utilízalos para ocultarte.

Más allá de los dos pilares, verás otro más grande, y justo detrás de él otros dos pequeños. Puedes usar el garfio para subir a lo alto de éstos, y explorar el patio sin ser detectado.

Una vez hayas pasado por las siguientes puertas, tendrás que luchar por última vez con Onikage. Utiliza la misma técnica que antes: permanecer lejos tirándole bombas sin dejar que se cure. Una vez le hayas derrotado, se abrirá un agujero en el suelo, por el que tendrás que saltar.

Cuando llegues a las cuevas, baja lentamente por la pendiente, y elimina al guardia. Cuando des la vuelta a la esquina, verás un agujero, y cruzando el agujero un demonio joven. Esta es una zona complicada, ya que suele haber alguien más en el agujero. Este es un buen momento para usarr el Hechizo del Cameleón. Una vez abajo, continua tu viaje por las cuevas y, cuando estés llegando al final, verás que éstas se bifurcan. Ve por el pasaje del centro, hasta que te encuentres al lado de un río de lava. Una vez allí, ve por el pasaje estrecho que lleva fuera de la sala. Limpia de enemigos todos esos pasillos, y vuelve a la habitación principal con lava por la segunda entrada, descendiendo por la pendiente. Puede haber un guardia, así que ten cuidado.

Cuando llegues a la siguiente habitación con lava, vete por el pasillo



Vigila a los cultistas, ya que te disparan fuego en cuanto te despistas. Menos mal que son muy débiles en el combate cuerpo a cuerpo.







a la izquierda. Al final del mismo, a la derecha, hay una habitación con un río de lava bloqueando el paso. Sáltalo y mata al guardia. Sigue descendiendo por la pendiente y elimina a otro guardia. Justo detrás hay un puente estrecho, con un arquero sobre el. Aproxímate con cautela, ya que es bastante difícil de sorprender. Sigue por el pasillo estrecho al lado de la lava, pero ten cuidado según te vayas aproximando al final, ya que puede haber un enemigo. Usa tu salto hacia delante cuando te de la espalda, y métete en el agujero, usando el garfio para quedar colgando del saliente, y poder eliminarlo luego con facilidad. Vuelve a meterte en el agujero, mirando hacia abajo, y continúa por el pasillo. Llegarás a un foso de lava. Salta a la derecha para despejarlo, que una vez hecho esto, verás como aparece un agujero en el suelo. Esta es la habitación del jefe final, más fácil de derrotar de lo que imaginas.

Tiene tres ataques principales: Primero, un rayo eléctrico que te aturdirá unos cuantos segundos. Segundo, un movimiento de teletransporte, que le permite evaporarse, para aparecer poco después a tu espalda, y atacarte con su gran espada. Su tercer gran ataque es un mandoble descomunal.

Debes mantenerte en movimiento, para que no pueda acertarte con su rayo, correr en círculos para evitar que pueda teletransportarse a tus espaldas, y no dejar que tu vida descienda nunca por debajo de 40 puntos. Cuando levante su espada para lanzarte el rayo, atácale. Ese es su punto débil. Aprovéchalo siempre que puedas.

Cuando acabes, aparecerá el personaje con el que no has jugado para decirte que has salvado a la princesa y te has portado como un héroe. **¡Bien Hecho!**



Enemigos del Nivel Diez





Arqueros

El nivel está plagado de ellos, por lo que necesitarás de toda tu habilidad para no ser detectado e irlos matando en silencio.

Espadachines



Tan letales como siempre, sólo que con más vida que nunca. Matarles en un cuerpo a cuerpo lleva muchísimo tiempo y trabajo, así que evita la lucha con ellos a toda costa.



Crucificadores

Estos simpáticos amiguitos van armados con unas armas muy peculiares, con forma de gigantescas cruces afiladas. Debido al gran daño que hacen, es muy poco recomendable acercarse a ellos.



Cultistas



Ya los conoces: escupen fuego, y cambian de dirección constantemente. Afortunadamente siguen siendo muy débiles en el cuerpo a cuerpo, por lo que si te descubren, no tendrás problemas para acabar con ellos

El Final

La Princesa "Kiku" vuelve a reunirse con su familia. Todavía algo temblorosa y asustada, se abraza con fuerza a su padre.



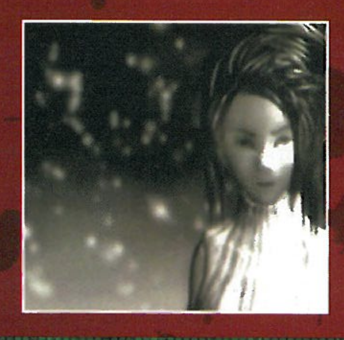




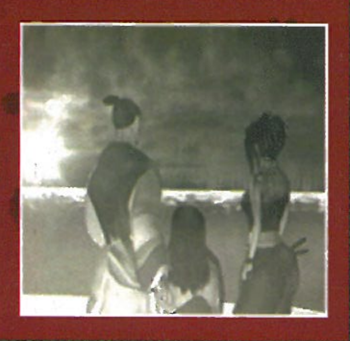






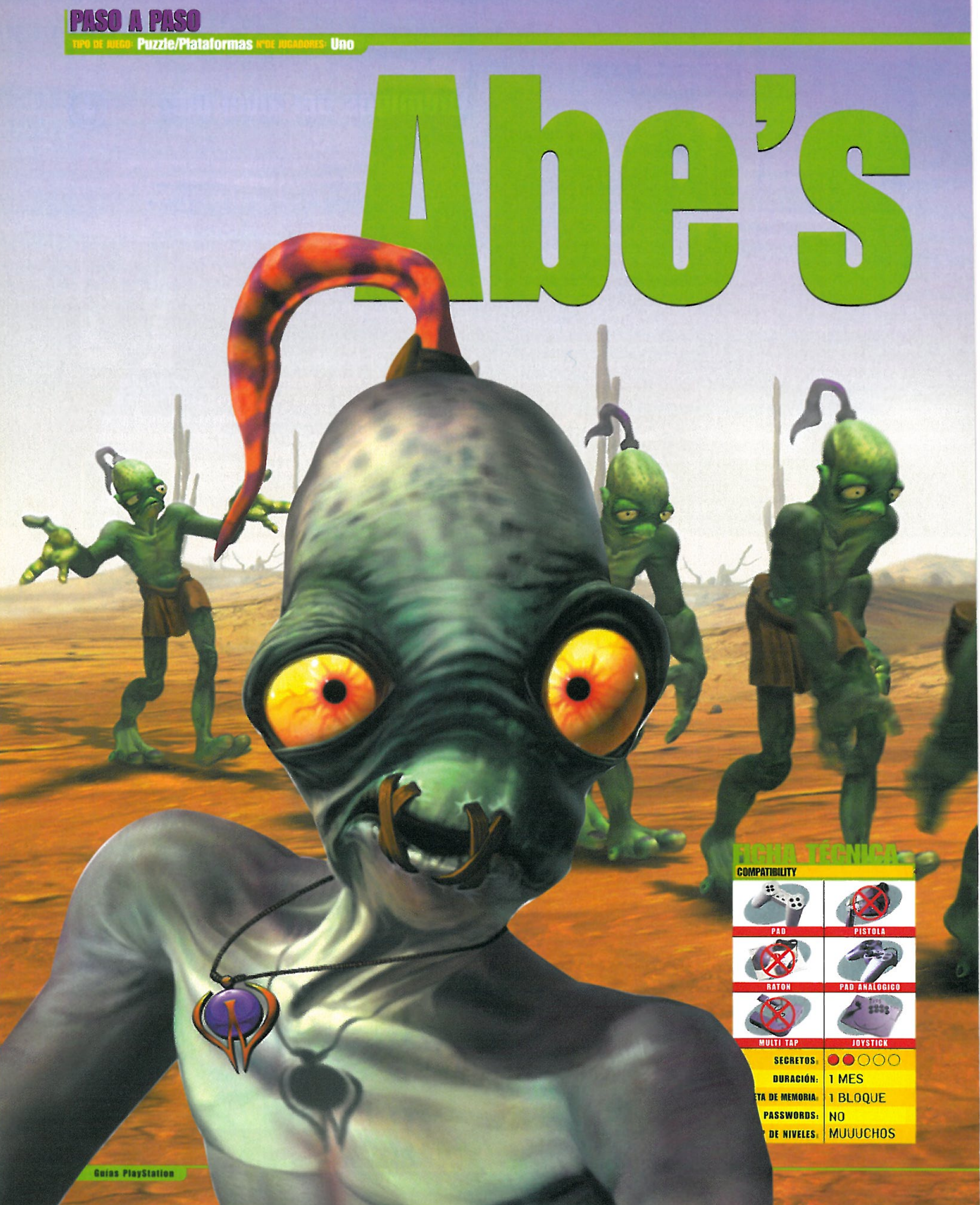






TIPO DE JUEGO: Puzzle/Plataformas Nº DE JUGADORES: Uno

Abe's



FICHA TÉCNICA

COMPATIBILITY

PAD	PISTOLA
RATON	PAD ANALOGICO
MULTI TAP	JOYSTICK

SECRETOS:	●●○○○
DURACIÓN:	1 MES
...ETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
PASSWORDS:	NO
... DE NIVELES:	MUUUCHOS

Exoddus



¡Abe está otra vez de vuelta y justo a tiempo para las Navidades! Y de nuevo tenemos que evitar que lo conviertan en picadillo de Mudokon. El primer juego era, en una palabra, desafiante, así que no esperes menos de esta segunda parte. Pero no te asustes: con esta estupenda guía no tendrás nada que temer.

DIALOGO

Abe
L1 + ▲ - Hola
L1 + ● - Trabaja
L1 + ✖ - Espera
L1 + ■ - Sígueme
L2 + ▲ - Tos vosotros
L2 + ● - Compasión
L2 + ✖ - Ira
L2 + ■ - ¡Para!
L1 + L2 - Canta

Slig
L1 + ▲ - Hola
L1 + ● - ¡Quieto!
L1 + ✖ - ¡A por él
L1 + ■ - Aquí chico
L2 + ▲ - Chorradas
L2 + ● - Cuidado
L2 + ✖ - Más chorradas
L2 + ■ - Risa

Glukkon
L1 + ▲ - Hey
L1 + ● - Hazlo
L1 + ✖ - Quedate ahí
L1 + ■ - Ven aquí
L2 + ▲ - Tos vosotros
L2 + ● - Socorro
L2 + ✖ - Mátalos
L2 + ■ - Risa

Paramita
L1 + ▲ - Hola
L1 + ● - Hazlo
L1 + ✖ - Quieto
L1 + ■ - Venga
L2 + ▲ - Tos vosotros
L2 + ✖ - Ataca

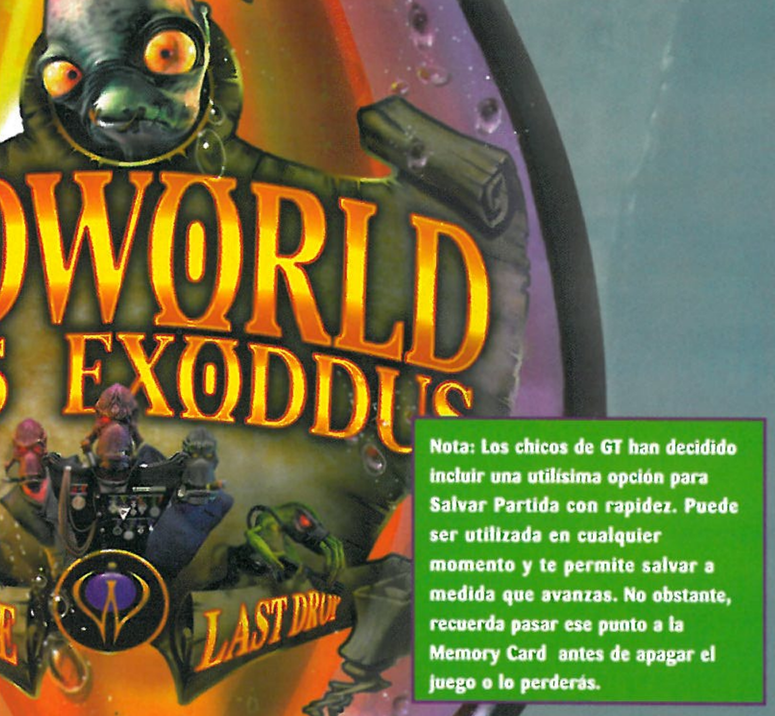
Scrab
L1 + ▲- Potencia de Giro
L1 + ■ - Aullar



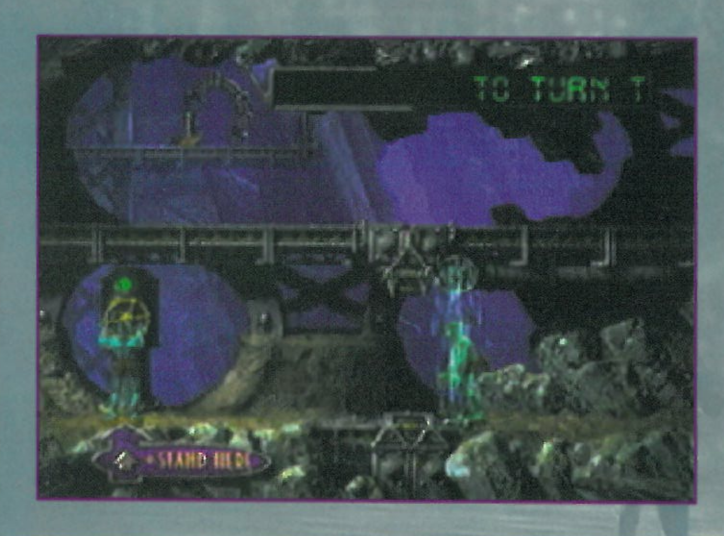
Minas de Necrum

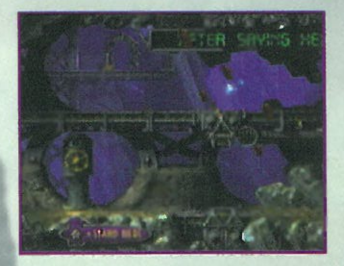
Túnel 1
Nada más salir, ve a la derecha y baja por el primer hueco del suelo. Sigue hacia arriba y alrededor guiándote por las señales; una vez que llegues a la pantalla donde aparecen las estadísticas de Mudokons rescatados, ve a la izquierda y dile al Mudokon que te siga. Llévalo a la derecha y canta para abrir el portal y salvar a tu primer congénere. Esto abrirá la barrera de la derecha, así que continúa por ahí y gira la rueda (bajarás la barrera y le pegarás una buena ducha a otro mudokon). Acércate a él y pídele disculpas utilizando "simpatía". Te perdonará y estará en condiciones de seguirte.

Llévalo a la derecha y libéralo. Te darás cuenta de que hay un Slig en la plataforma superior. Poséelo con tu canto y destrúyelo sin dudar. Continúa a la derecha y gira la rueda para abrir la barrera. Esto liberará gas hilarante que hará que los dos Mudokons que hay cerca no puedan parar de reír. Pégales una bofetada para tranquilizarlos.



Nota: Los chicos de GT han decidido incluir una utilísima opción para Salvar Partida con rapidez. Puede ser utilizada en cualquier momento y te permite salvar a medida que avanzas. No obstante, recuerda pasar ese punto a la Memory Card antes de apagar el juego o lo perderás.









Ve a la derecha junto a los dos Mudokons y verás dos ruedas. Tienes que colocar a un Mudokon junto a cada rueda y darles la orden de que trabajen para que las giren simultáneamente. Esto hará que desaparezca la barrera. Ve a la siguiente pantalla a la derecha y libera a los dos Mudokons. Pasa por encima de las rocas hasta el ascensor y sube con él hasta lo alto. Ve a la derecha andando de puntillas: hay un Slig durmiendo justo encima. Cuando llegues al interruptor, úsalo para abrir las puertas. Esto hará que emane un poco de gas hilarante, así que llévate a los dos Mudokons que hay aquí hacia la izquierda, dales un par de bofetadas y, una vez que estén bajo tu control, pasa con sigilo junto al Slig que duerme.

Llegarás hasta tres ruedas, así que ya sabes: coloca a los Mudokons y ordénales que abran las ruedas mientras tú te encargas de la tercera. Esto abrirá las puertas. LLeva a los Mudokons a la izquierda y libéralos.

Entra por la puerta y tira de la anilla. Luego salva a los otros dos Mudokons. Ahora sigue la flecha hacia abajo. Cuando llegues al fondo, dirígete a la izquierda haciendo que te sigan todos los Mudokons que te encuentres. Cuando lleguéis a las minas, diles que esperen y desactiva las minas estudiando la secuencia. Llévalos dos pantallas a la izquierda y libéralos. Ahora regresa a la pantalla anterior y sube hacia donde veas caer los escombros.



Sube hasta el respiradero. Ve a la izquierda y posee al Slig que hay arriba. Destrúyelo y sigue subiendo. No entres por el respiradero. Ve a la izquierda y déjate caer desde el borde de la plataforma: llegarás donde estaba el Slig anterior.

Ve a la izquierda y utiliza el teletransportador. Salva a los dos primeros Mudokons que veas a través del portal de pájaros que has dejado atrás. Continúa hasta el próximo teletransportador y lleva al siguiente Mudokon hacia la pantalla de la derecha, donde encontrarás otro portal de pájaros. Regresa a la pantalla anterior y entra por el conducto. Aparecerás otra vez en el respiradero de antes. Tienes que saltar al interior del respiradero por el que acabas de venir.

Avanza con sigilo para pasar sin despertar al Slig que duerme en la siguiente pantalla y llegarás hasta



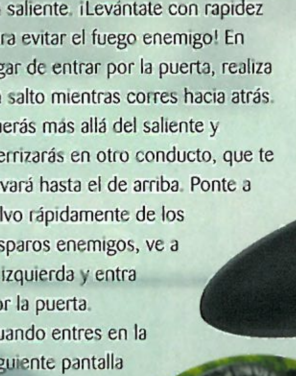
¡seis! ruedas que tienes que girar simultáneamente. Continúa a la izquierda con sigilo y luego ve arriba en la siguiente pantalla hasta que veas cinco Mudokons. Repite sin cesar "sígueme" hasta que los hayas atraído a todos al borde de las plataformas; luego sube con ellos y dilo una vez más. Déjate caer y te seguirán. Una vez abajo, pasa con sigilo por delante del Slig y alinea a los Mudokons junto a las ruedas. Diles que trabajen, échales una mano y llegarás hasta el túnel dos.

Túnel 2

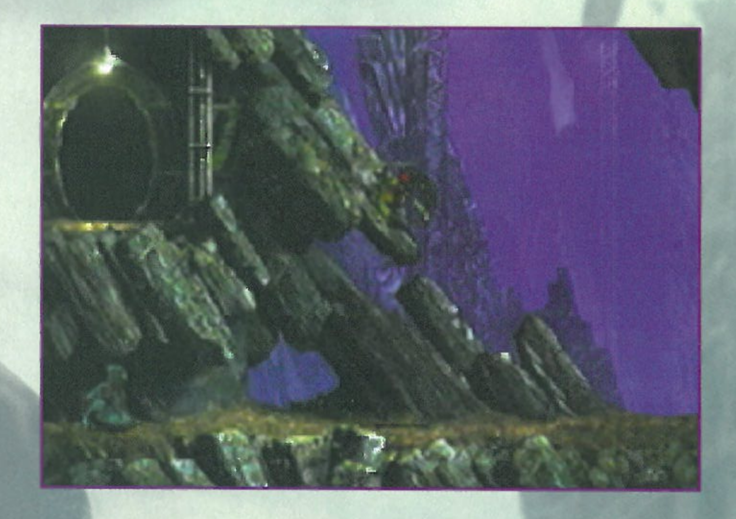
Salta la grieta de la derecha y continúa hasta la siguiente pantalla (tendrás que rodar para avanzar). Cuando aparezcas en el túnel donde está el Slig, prepárate para correr. La mejor técnica es rodar hasta la siguiente pantalla, levantarte y comenzar a correr. Salta el agujero de la siguiente pantalla y sigue corriendo hasta que el camino se estrecha a la derecha y lleva por la parte inferior a otro túnel. Agáchate rápidamente y rueda. Finalmente aparecerás colgando de un saliente. ¡Levántate con rapidez para evitar el fuego enemigo! En lugar de entrar por la puerta, realiza un salto mientras corres hacia atrás. Caerás más allá del saliente y aterrizarás en otro conducto, que te llevará hasta el de arriba. Ponte a salvo rápidamente de los disparos enemigos, ve a la izquierda y entra por la puerta. Cuando entres en la siguiente pantalla atraerás la



atención de dos Sligs, así que regresa rápidamente de vuelta por la puerta. Teóricamente, los Sligas deberían seguirte hasta la siguiente pantalla, donde puedes poseerlos sin correr el riesgo de ser destruido por los láseres. Destruye a los dos Slig y entra por la serie de puertas.







Cuando llegues donde están los tres Mudokons, salta desde el borde y haz que te siga el Mudokon de arriba repitiendo "sígueme". Cuando los tres se encuentren en la misma plataforma, usa el portal para liberarlos. Ahora entra en el conducto para volver a donde comenzaste, entra por la puerta y posee al Slig volador. Dirígelo hacia arriba y mata al Slig que duerme lanzándole bombas. Ignora al Slig de arriba, tira a la izquierda (midiendo tus movimientos para pasar los taladros) y mata al Slig de la siguiente pantalla. Ahora destruye al que posees.

Ve a la izquierda y entra por el conducto. Si vas a la izquierda por la parte de arriba, verás un grupo de Mudokons un tanto "grogis". Si vas a la izquierda normalmente, verás varias ruedas y un punto de información que te dirá que tendrás que volver más tarde.

Vuelve a la habitación de los Mudokons y sube. Llegarás hasta dos conductos, uno que lleva a la sala de calderas y otro que vuelve al comienzo del



nivel. Entra por éste último y dirígete donde estaba el Slig volador. Ve a la derecha hasta un portal. Actívalo y los Mudokons de la pantalla anterior escaparán. Ahora tienes que regresar hasta el conducto por el que volviste al inicio del nivel y entrar por el otro que te lleva directo a...

La Zona de las Calderas

Cuando llegues a esta zona verás por encima de tu cabeza unas criaturas muy con pinta de perro. Ve a la derecha y baja en el ascensor. Sigue usando los ascensores hasta llegar al fondo. Pasarás una palanca que activa una barrera eléctrica. Ve a la derecha y verás un hueco encima. El truco está en atraer a la vez a unos

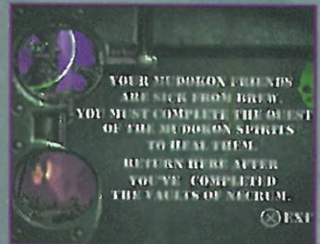


cuantos slogs hacia abajo, correr a la izquierda, mover la palanca y destruirlos. Luego, gira la rueda de la derecha para abrir la puerta y entra.

Túnel 3

Verás una bolsa llena de piedras. Salta hacia ella para tirar una roca y agáchate sobre ella para cogerla. Ve a la derecha y utiliza las piedras para volar las minas. Esto se hace manteniendo pulsado Círculo y presionando el botón de dirección que desees. Colócate a cualquier lado de la flecha y lanza una piedra diagonalmente para alcanzar las dos de arriba. Una vez que hayas eliminado las tres minas, mueve las dos palancas para abrir la puerta. Dirígete a la derecha y vuela las minas del otro extremo. Ahora debes colocarte en el borde y realizar un salto normal. Acabarás colgado del saliente derecho. Sube y déjate caer. Verás un pozo y una puerta. El pozo te volverá a llevar arriba y la puerta a una nueva zona.

Salta al interior del pozo para subir a la plataforma superior. Verás que hay tres Mudokons ciegos que tienes que guiar entre la peligrosa maquinaria. Las palancas activan las diferentes trampillas, así que pruébalas todas para que veas lo que pasa.







Es mejor guiar a los ciegos de uno en uno diciéndoles "hola" simplemente. Asegúrate de que la primera trampilla está cerrada antes de hacer que te sigan. Tras esto, mueve la palanca para cambiar las trampillas. Una vez hayan llegado a la derecha, avanza rápidamente y mueve la palanca para hacerlos caer al nivel inferior. Ahora ve a la izquierda y empuja la otra palanca mientras caminan sobre la última trampilla. Asegúrate de destruir la mina de la esquina izquierda.

Una vez hayan sido todos rescatados, activa la trampilla y salta abajo. En lugar de salvar a los Mudokons, llévalos hasta la siguiente pantalla (pasa de largo los pájaros). Tienes que alinearlos junto a las ruedas diciéndoles "sígueme" para moverlos poco a poco sin hacer que caigan del borde. Sube y gira las cuatro ruedas a la vez para hacer bajar al ascensor. Monta en él y sube, libera los Mudokons de arriba, baja y entra por la puerta. Sube por el pozo hasta arriba y avanza por la plataforma superior para alcanzar la puerta de salida del túnel tres.

Los Mudokons Ciegos

Baja por las escaleras hasta el fondo. Vuela la mina que hay bajo la bolsa y coge una piedra. Ve a la derecha y vuela las minas una por una. Continúa a la derecha y llegarás hasta otra máquina taladradora. Vuela con cuidado las minas que hay bajo el taladro. Rueda bajo el primer saliente y salta hacia arriba rápidamente. Salta la grieta y mueve la palanca para detener el taladro.

Desciende hasta la siguiente pantalla y lanza dos piedras a la derecha para destruir las minas que hay en el saliente superior. Para acabar con una de ellas tendrás que lanzar una piedra simplemente hacia delante, pero la otra tendrá que ir hacia arriba y en diagonal. Para coger otra piedra de la





bolsa, salta mientras corres hasta el final del saliente de la derecha. ¡Ten cuidado de no caer sobre las minas!

Una vez destruidas las minas, avanza por la parte inferior y verás una palanca que abre la barrera que bloquea el camino de arriba. Ve por ese camino y utiliza las rocas para librarte de las minas. Si tienes algún problema, prueba a colocarte en la pantalla anterior y lanzar una piedra. Una vez tengas el camino despejado, entra por la puerta de abajo. Haz que te siga el Mudokon ciego. Cuando camine sobre la trampilla, empuja la palanca. Ahora salta al interior del conducto y entra por la puerta.

Túnel 4

Salta hasta el suelo y pasa rodando bajo el taladro. Mueve la palanca para hacer que el taladro pare y continúa a la derecha. En la siguiente pantalla, rueda bajo el taladro y, cuando haya pasado sobre ti, levántate y mueve la palanca. Continúa hacia la derecha. Rueda por la pantalla y párate junto a



la palanca. Ponte de pie, mueve la palanca y agáchate deprisa. Ve a la derecha. Mueve la palanca de la plataforma de arriba y vuelve hasta donde está el Mudokon ciego. Guía a tu congénere hasta el portal de pájaros y libéralo. La puerta se abrirá.

Túnel 5

Ignora al Mudokon que trabaja sin descanso y rueda bajo el taladro. Colócate un paso atrás de la mina y realiza un salto normal. Rueda bajo el siguiente taladro y continúa. Tienes que localizar una piedra para poder eliminar las minas que están desperdigadas por toda esta sección.





Sube a la plataforma de arriba y utiliza las palancas para detener los dos taladros de la pantalla anterior; salta por encima de la grieta y sube justo antes de llegar a las minas hasta la plataforma que hay encima. Ve a la derecha.

En el nivel inferior verás un Mudokon ciego. Colócate a su derecha y di "hola". Asegúrate de que esté mirando a la derecha y dile que te siga. Comenzará a caminar en esa dirección. Cuando llegue hasta la rueda, dile "trabaja" y la girará, permitiéndote coger las piedras. Déjalo donde está. Regresa a la pantalla anterior y destruye las minas. Vuelve al primer Mudokon y haz que te siga hasta la siguiente pantalla, donde podrás liberarlo. Aparecerá un ascensor y llenará el hueco, de modo que podrás llegar al Mudokon que hay a la derecha.

Móntalo en el ascensor y dile que espere sobre él. Baja por el ascensor y libéralo. Se abrirá la puerta que está junto a ti.

Entra por ella y agáchate justo debajo de la plataforma inferior. Salta desde el borde cuando el taladro esté subiendo. El siguiente salto tienes que realizarlo cuando el taladro esté justo debajo tuyo. Cuando estés al otro lado deberías mirar en la siguiente pantalla y ver lo que está pasando. Tienes que entrar rodando. Párate justo bajo el saliente superior y cuélgate de la plataforma de encima. ¡Tienes que realizar esta secuencia de acciones de manera perfecta o morirás!

En la siguiente pantalla, ignora al Mudokon ciego y rueda bajo los tres taladros. En la próxima pantalla, salta el hueco y continúa a la izquierda. Cuando llegues a la pantalla con la tabla de estadísticas, sube hasta la plataforma de arriba. Verás dos Mudokons trabajando. Diles que te sigan y llévalos hacia el nivel

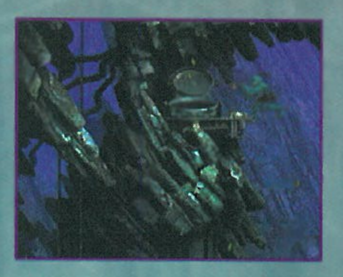


inmediatamente inferior a la derecha. Ahora haz que esperen ahí. Ya está el camino despejado, así que puedes ir a la izquierda y mover la palanca que hay junto al signo de la calavera y las tibias. Esto hará que se eleve un ascensor a la izquierda.

Monta en él y baja, pero no del todo. Espera montado en él, y cuando el Slig entre en la pantalla verás como golpea al Mudokon unas cuantas veces y luego se larga. Cuando haya salido, haz bajar el



ascensor. Ponte cara al Mudokon y haz que te siga hasta el ascensor. Dile que espere sobre él y haz subir al ascensor antes de que reaparezca el Slig. Lleva al Mudokon hasta arriba y déjalo junto a los de antes. Ahora vuelve a bajar con el ascensor y utiliza la anilla para hacer descender



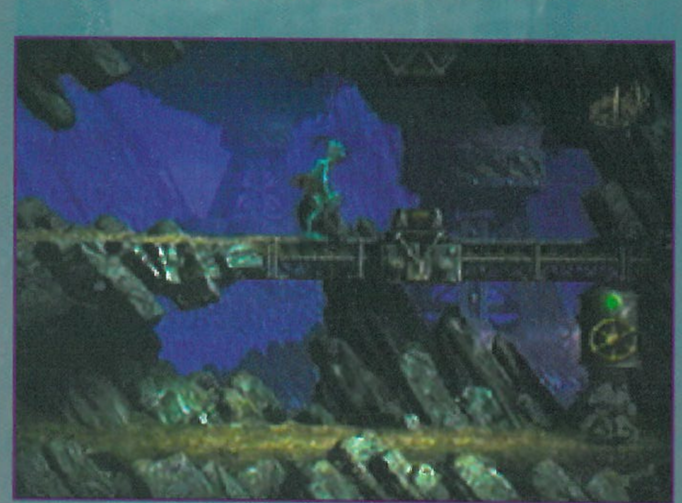
el taladro sobre la cabeza del Slig. Baja hasta el fondo y, en la siguiente pantalla, sube a la plataforma de arriba. Sube hacia donde veas caer los residuos y una vez arriba, salta desde el borde y quédate colgado del otro lado. Ahora ya puedes saltar al pozo.

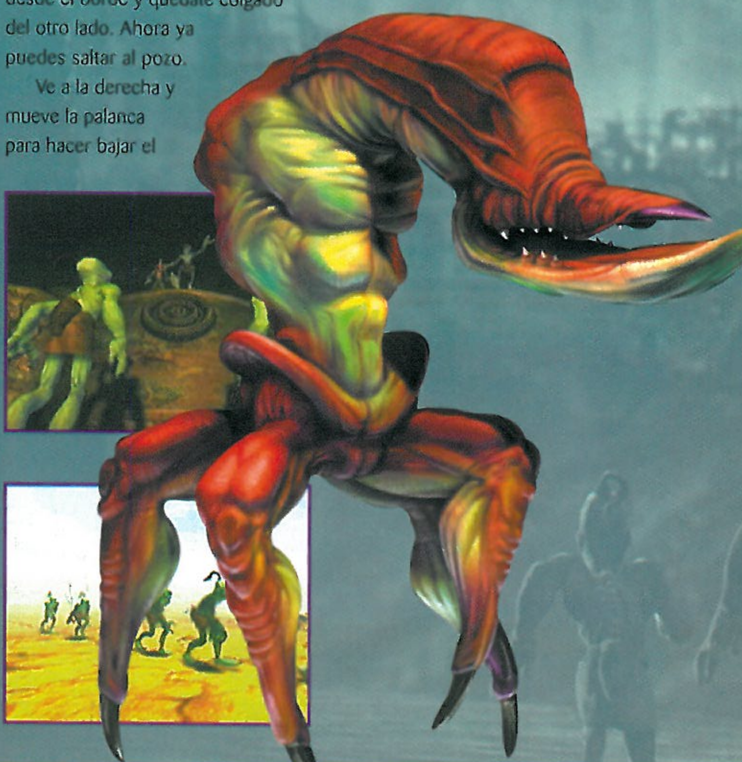
Ve a la derecha y mueve la palanca para hacer bajar el



otro ascensor. Regresa arriba y utiliza el ascensor que acabas de bajar para llegar hasta donde están las tres palancas que desconectan los taladros del principio. Ahora lleva a los Mudokons hacia la derecha para poder llegar al portal de pájaros.

Sube con Abe mediante el ascensor y dirígete hacia donde veías caer los residuos. Verás dos Mudokons trabajando junto a algunos taladros. Haz un salto mientras corres hacia la izquierda, agáchate y rueda por debajo del ladrillo. Tira de la anilla para detenerlos. Salta de vuelta a donde estabas y ve a la derecha, hacia la siguiente pantalla. Sube y ordena a los Mudokons que te sigan abajo, pero asegúrate de que se quedan esperando justo después de haber saltado o caerán de lleno en el taladro.











Ahora baja por el ascensor de antes, pasa el portal de pájaros y entra por el túnel estrecho. Cuando llegues a los dos taladros que se mueven en direcciones opuestas, realiza un salto mientras corres desde el borde y caerás en un hoyo. Ve a la derecha y sube. Aparecerás en un saliente bajo una anilla de la que debes tirar para parar el taladro. Hazlo y ve a la derecha. Canta para activar el portal tras el muro y liberar a dos Mudokons de aquí.

Ahora baja. Cuando llegues a los dos taladros, salta desde el borde y muévete a la derecha. Luego repite la misma técnica de antes. Sitúate a la izquierda de los Mudokons y llévalos abajo para liberarlos. Ya has salvado



a todos tus congéneres del nivel. Baja por el ascensor principal y pasa por encima del hueco para hallar la puerta del siguiente nivel.

Túnel 6

Dirígete a la derecha y cuando llegues a la siguiente pantalla, avanza con sigilo por delante del Slig que duerme. Verás unos sensores que vigilan la zona. No debes moverte mientras el sensor pasa sobre ti. Después, tienes que pasar con sigilo otros dos Slig durmientes. Sigue avanzando hacia la derecha y cuando llegues hasta el final de la plataforma, mide cuidadosamente tus movimientos para descender. Una vez abajo, desactiva las minas y entra en la siguiente pantalla. Hay dos sensores funcionando al mismo tiempo, así que no hace falta que te digamos que tienes que ser muy, muy cuidadoso. Prueba avanzando un pasito cada vez hasta que llegues a la siguiente pantalla. Una vez aquí, desactiva las minas mientras esquivas el sensor. Cuando llegues al final, presiona el botón de dirección hacia arriba para entrar en el vagón de la mina. Ahora puedes rodar e ir explotando las minas sin sufrir ningún daño. Rueda hacia la derecha y atropella de paso al Slig. Cuando llegues al final, el vagón cambiará de raíles. Sigue rodando hasta llegar junto a tres Mudokons y un Slig. El Slig pegará al Mudokon de la izquierda. Coloca el vagón justo a la izquierda del Mudokon y cuando el Slig se mueva y pase bajo el vagón, presiona el botón Cuadrado para soltarle un "vagonetazo" en la cabeza. Sal del vagón y colócate a la derecha de todos los Mudokons. Diles que te sigan y dirígete a la derecha. Canta para activar el portal y liberarlos.

Vuelve a montar en el vagón y rueda hacia la derecha hasta el final de la plataforma. En la siguiente pantalla, haz que caiga sobre la cabeja del Slig que hay abajo y te librarás de él.

Ahora atención: la siguiente sección es bastante complicada, así que lee detenidamente lo que viene a continuación. Haz rodar el vagón hasta la siguiente pantalla. No actives el sensor. Sal del vagón y, de nuevo, sin activar el sensor, camina sobre la mina y desactívala. Haz que el Mudokon te siga. Mientras camináis, se activará el sensor. No dejes de correr a la izquierda y cuando llegues a la pantalla anterior, dile al Mudokon que



te espere.

El Slig no te seguirá, así que regresa al vagón y pasa rodando sobre la mina y el Slig (a veces hay dos). En la siguiente pantalla tendrás que repetir el proceso, salvo que esta vez habrá dos Mudokons, así que asegúrate de que les dices "Tos vosotros" antes de hacer que te sigan. Una vez de vuelta en la pantalla anterior, diles que esperen, vuelve hasta el vagón y dirígelo a la derecha. Destruye las minas que hay frente al portal. Ahora vuelve, coge a los tres Mudokons y libéralos.

Vuelve a montar en el vagón y avanza hasta que llegues a una gran plataforma vacía. Detén el vagón y sal. Sube a la plataforma que tienes encima, rueda a través del agujero estrecho teniendo cuidado de agacharte al llegar al final (eso o morir, tú verás). Una vez abajo, entra por la puerta. Dile al Mudokon de arriba que te siga y dirígete a la derecha. Verás otros tres Modokons trabajando y un portal. Simplemente libéralos y regresa después hasta el vagón.

En lugar de montar en él, avanza sigilosamente a la derecha y entra





en la siguiente pantalla. Verás tres Mudokons, un Slig y una mina. El truco está en avanzar sigilosamente y desactivar la mina mientras el Slig está ocupado pegando al Mudokon. Después gírate y corre a la izquierda para atraer al Slig. Sigue corriendo y entra en el vagón. El Slig te seguirá y podrás pasarle por encima. Regresa donde están los Mudokons, llévalos a la derecha y libéralos. Entra por la puerta que hay al final.

Túnel 7

Al entrar, te darás cuenta de que hay una puerta donde pone "Acceso a la caldera". Es tu objetivo en esta zona. Encamínate a la derecha y avanza con sigilo hasta la siguiente pantalla. Mueve la palanca y sigilosamente ve hasta la pequeña plataforma superior. Sube a ella y canta para poseer al Slig. ¡Ahora, destrúyelo!

Continúa a la derecha y salta al interior del pozo. Aparecerás en un área con tres Sligs durmiendo. Uno se despertará, así que sal corriendo a la derecha nada más aterrizar. Mueve la palanca para hacer bajar la barrera y sigue corriendo. Baja los tres escalones y al final, ve a la izquierda.

Desciende por el borde, pasa con sigilo por delante de los Sligs que duermen e ignora el pozo. Ignora también la palanca y continúa a la derecha. Usa el teleportador, ve a la izquierda y monta en el vagón. Ya montado, ve a la derecha y usa el teleportador para regresar. Mueve la palanca de tu izquierda y prepárate para aplastar a unos cuantos Sligs.

Cuando estés rodando, no te detengas. Al llegar a la segunda vía

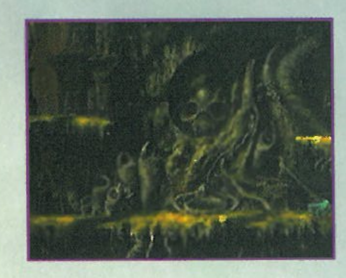


vertical que desciende, ten cuidado a medida que te vayas acercando al fondo, porque hay un Mudokon justo debajo. Muévete despacio hacia abajo y aplasta al Slig. Sal del vagón y reúne a todos los Mudokons de ambas pantallas. Llévalos a todos hacia la izquierda y libéralos. Entra de nuevo











en la sala de calderas.

Otra vez en la Sala de Calderas

Seguro te resulta familiar. Sí, es cierto, pero ahora estás en el otro extremo. Sube a la primera plataforma y avanza hasta la siguiente pantalla. Tan pronto te dejes caer, aparecerá un Slig volador. Permanece situado bajo la plataforma y oculto entre las sombras. El Slig intentará encontrarte pero no te verá.

Cuando se haya largado, avanza y luego sube. Continúa subiendo todos los niveles hasta que llegues a la palanca de arriba. Mientras no dejes de moverte, el Slig no será capaz de cogerte. Una vez hayas movido la palanca, regresa a la derecha y realiza un salto corriendo hacia delante. Ahora gira la rueda hasta que el obstáculo desaparezca. Salta de vuelta y desciende. Hay una zona con sombras en este área, así que utilízala para ocultarte del Slig volador. Si se quedas colgado, salta para atraer su atención y vuelve a entrar en las sombras. De esta manera lograrás que se vaya. Ahora avanza, salta hasta la siguiente rueda y repite la acción.

Cuando alcances la tercera rueda, comenzará una cuenta atrás. Tienes que escapar del complejo antes de que se acabe el tiempo. Déjate caer desde la primera plataforma y no pares de correr hacia la derecha hasta que caigas (no morirás, tranquilo). Una vez hayas caído desde la última plataforma, en los últimos segundos de la cuenta atrás, agáchate y rueda sin parar las dos siguientes pantallas hasta que alcances el siguiente nivel.

La Jungla

Comienzas en un pequeño saliente. Ve a la izquierda y avanza por las plataformas. Cuando alcances el pozo, sube y desciende al otro extremo. Caerás en el pozo y serás propulsado hasta un punto situado por encima de donde estabas.

Ve a la derecha y entra en el siguiente pozo. Sigue caminando a



la derecha, agáchate y rueda por el agujero. Caerás y aterrizarás sobre una enorme estructura. Hay cuatro luces que debes encender utilizando los puntos de información. Emplea los pozos para acceder a los puntos. Puedes llegar al último rodando desde el borde del estrecho pasaje que hay más a la derecha. Ahora vuelve al edificio principal.

Verás que una de las puertas se abre. Entra por ella, ve a la derecha y coloca tu mano en la Piedra de la Historia que hay junto a la puerta. Te dará una pista. Puedes utilizar el portal de pájaros de Abe como un teletransportador si corres y saltas a su interior, pero primero tienes que terminar el nivel que viene a continuación (Necrum).

Al salir de la puerta hay otro portal de pájaros de Abe; corre y salta a su interior para llegar al





siguiente nivel.

Necrum

Encamínate a la derecha hasta que veas un letrero. Léelo y te dará algunos consejos sobre como evitar mejor a los Fleeches. Las primeras veces que te los encuentres no serán capaces de llegar hasta ti, pero después sí que podrán, así que intenta evitar que se den cuenta de tu presencia avanzando sigilosamente cuando te encuentres con un Slurg. Además, si no te mueves mientras pasan los Slurgs, no atraerás la atención de nadie.

Cuando alcances el pozo, espera hasta que el Slurg pase por debajo de los Fleeches que están colgados. Camina de puntillas hasta el pozo y salta a su interior. Golpea la tumba para liberar al primer espíritu, quien acto seguido abrirá la puerta de arriba. Entra.

Empuja las palancas que hay a ambos lados para abrir la puerta. Escalar por la derecha es peligroso, ya que llamarás la atención de los Fleeches. Mientras te mantengas moviéndote de lado a lado no deberías tener ningún problema. La siguiente es más fácil: salta arriba y a la izquierda y mueve la palanca. Ahora salta desde el borde hasta la plataforma de la derecha. Mueve la palanca y repite. Dirígete rápidamente a la puerta. Tira de las anillas y de las dos palancas de la siguiente pantalla para abrir la puerta.

Desciende por la parte derecha de la plataforma y aterrizarás en un pozo que te propulsará hasta lugar seguro. Desciende y golpea la tumba. Esto te proporcionará durante un corto periodo de tiempo el poder de ser invisible. ¡Canta para activarlo y los Fleeches ni siquiera sabrán que estás por ahí cerca! Si te quedas sin el poder, regresa a la pantalla de la tumba y canta para volver a obtener el poder. Camina alrededor del área y entra por la puerta que hay arriba. Ve a la izquierda y entra por la puerta.

Tras la secuencia, dirígete a la izquierda y utiliza el portal de pájaros para cruzar a través de la hondonada. Entra en el pozo y tira a la derecha. Entra en el siguiente pozo.

Cuando salgas tendrás que elegir entre tres posibles direcciones. La primera se encuentra pasado el pozo y debajo del borde de la plataforma, y te llevará hasta un templo. La segunda es entrando por el pozo cercano y llegarás a otro templo (aquí es donde tenemos que ir primero). Y finalmente, a la izquierda hay un portal de pájaros que te llevará a una zona con Sligs.

Ve a la derecha y cruza sobre las plataformas. Cuando llegues hasta el Paramita, corre y salta para llegar a la plataforma de la siguiente pantalla. Repite esta acción con los dos siguientes, pero ten en cuenta que la plataforma del último está levemente más baja.

En la siguiente pantalla, posee al Paramita y sube por la tela de araña que hay a la derecha para alcanzar la anilla. Esto hará bajar la barrera.

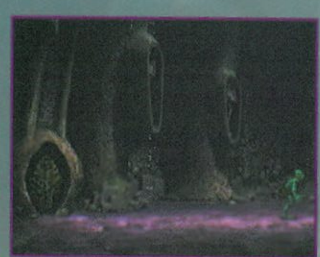
Ahora coloca a Abe sobre la pequeña plataforma que hay al final y posee al Paramita. Sube por la tela de araña y tira de la anilla. Esto hará que caiga la barrera que hay abajo y Abe caerá justo por la trampilla.

Ve a la derecha y desciende de la formación rocosa. En la siguiente pantalla, rueda hacia tu izquierda. Posee al Paramita, escala la tela y tira de la anilla. Luego lanza a la bestia desde el borde para matarla. Baja por el ascensor y rueda cuando llegues al fondo. Al aterrizar, aparecerán dos paramitas a ambos lados. Date la vuelta y mueve la palanca para hacer que Abe caiga a la plataforma que está debajo. Baja por el ascensor.

En la siguiente pantalla, mueve la palanca e inmediatamente corre y salta a la plataforma de la derecha para escapar del Paramita. Repítelo en la siguiente pantalla hasta que llegues a una plataforma situada en la segunda pantalla. Ahora dirígete a la derecha y entra por la puerta. Sigue avanzando hacia la derecha y















entra por el conducto. Cuando aparezcan el Paramita y los Fleeches, posee primero al Paramita, acércate a la anilla y tira de ella. ¡Tendrás que ser rápido o los Fleeches te comerán!

Rueda a la derecha por la siguiente pantalla y utiliza el pozo. Ve a la izquierda y párate para divertirte un rato. Entra por las dos puertas y déjate caer por el agujero. Entra en el conducto y cuando aterrices, agáchate y rueda hacia la derecha. Entra por la puerta del fondo.

Ve a la izquierda y sube por las plataformas. Cuando llegues al Parmita, camina por debajo de la plataforma superior y salta hacia arriba (de esta manera no debería de atacarte). Salta a la izquierda y rueda a través de la abertura. Desciende y ve a la izquierda. Súbete a la plataforma de en medio y realiza un salto corriendo hasta el final. El Parmita debería darse la vuelta y correr hacia el otro extremo, permitiéndote golpear la tumba, liberar a otro espíritu y ganar de nuevo el poder de la invisibilidad.

En la siguiente pantalla, utiliza tu invisibilidady luego corre y salta abajo y luego arriba hasta el otro lado. No pares de correr, déjate caer y corre a la derecha. Golpea la tumba para liberar al espíritu y corre para realizar un salto.

El espíritu de esta tumba desbloqueará la puerta, así que entra por ella. En la siguiente pantalla, golpea las tres tumbas para abrir la puerta.

Una vez hayas pasado por ella, realiza un salto corriendo desde el saliente y sigue corriendo hasta que llegues a una plataforma. Activa el portal de pájaros antes de comenzar a subir y entra en él.

Salta al interior del pozo para llegar a la estructura que tiene varias puertas. Comienza por la puerta superior izquierda. Camina a la izquierda y mueve la palanca. Sigue avanzando y utilizando los pozos y posee al Paramita. Cómete tantos Fleeches como puedas antes de que ellos te coman a ti.

Ve a la izquierda y golpea la tumba. Ahora regresa al pozo, déjate caer y camina hacia delante. Golpea la tumba y sigue a la izquierda. Cuando el Paramita llegue al final, los Fleeches se moverán en la otra dirección, así que entra rápidamente por el pozo y luego por la puerta.

Antes de irte, te darás cuenta de que ha aparecido una llama sobre la puerta. Tienes que encender las antorchas que faltan para completar esta sección.

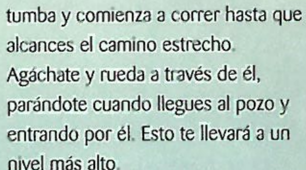
Ve ahora a la puerta de en medio a la izquierda. Déjate caer a la izquierda y caerás unas cuantas pantallas. Cuando aterrices, sube y golpea la tumba. Utiliza el poder y escala hasta el otro lado.

Posee al Paramita de la siguiente pantalla y deja que caiga por el borde. Ahora, de nuevo como Abe, sube y golpea la tumba. Utiliza tu poder y salta al interior del pozo que hay al final a la derecha. Acabas de completar la segunda puerta.

Ahora vamos con la puerta situada en la parte superior derecha. Golpea la tumba y comienza a correr hasta que alcances el camino estrecho. Agáchate y rueda a través de él, parándote cuando llegues al pozo y entrando por él. Esto te llevará a un nivel más alto.

Golpea la tumba de lo alto y comienza a correr a la derecha. Déjate caer y rueda a través del agujero para



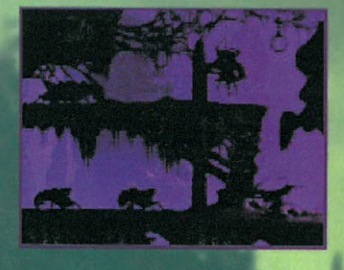




PASO A PASO







Ya sólo nos falta la puerta situada en medio y a la derecha para terminar...

Baja por el conducto y saldrás por la derecha. Anda con sigilo hasta la siguiente pantalla para no despertar a los Fleeches. Verás una palanca que hará descender la barrera, así que muévela y corre a la derecha. Salta a los salientes, déjate caer y corre a la izquierda, activando la barrera para dejarlos encerrados. Golpea la tumba, ve a la izquierda hasta el ascensor que debería haber bajado para montar en él. Sube hasta el saco de carne y dirígete hacia el de la izquierda. Salta hacia arriba, golpea la carne, déjala ahí y camina a la derecha para que se la coma el Paramita. Coge un trozo de carne del saco de la derecha y sube por el ascensor. Verás a dos Parmitas colocados a ambos lados de tu posición. Lanza el trozo de carne a la derecha y espera a que vayan hacia él. Salta a la izquierda y sal por la puerta.

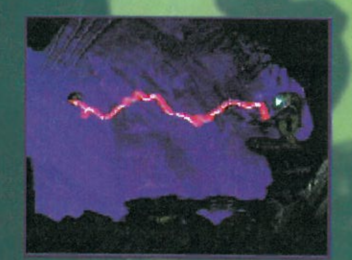
Ahora vuelve al frente y déjate caer hasta la puerta, que debería estar abierta. Entra por ella y aparecerás en una pantalla con una palanca a la derecha. Muévela, corre y salta a la derecha. No pares. Serás perseguido por una horda de paramitas y Fleeches hasta alcanzar la tumba que está situada en un saliente.

Golpea la tumba y realiza un salto corriendo a la izquierda. Sigue corriendo en esa dirección tan rápido como puedas hasta que alcances la salida. Sal corriendo por esa puerta y llegarás hasta una nueva pantalla. Corre a la derecha y desciende por el conducto lo más rápido que puedas antes de que acaben contigo los Paramitas.

Te encontrarás de nuevo en la Jungla. Ve a la derecha y desciende por el pozo. Ahora ve a la derecha y arriba hasta llegar a la puerta. Una vez hayas entrado por ella, podrás obtener alguna información acerca de las tumbas de los espíritus. Salta al pozo, que te impulsará arriba a la derecha. Déjate caer y tira de la anilla para que puedas entrar por la trampilla. Ve a la izquierda y golpea la tumba del espíritu para desbloquear la puerta y poder pasar por ella.

Comienza a correr hacia la izquierda hasta que llegues a un pozo. Al salir obtendrás información sobre la invisibilidad. También encontrarás una tumba que contiene el poder de la invisibilidad. Utilízalo para llegar a la puerta de salida que está situada más a la derecha de la pantalla, pasados todos esos horribles Paramitas.

Desde la puerta situada en la siguiente pantalla, ábrete paso hacia la derecha. Más adelante, encontrarás un pozo que te propulsará hacia un saliente que está demasiado alto como para alcanzarlo de un salto. Cuando consigas llegar a la pantalla superior, verás una tumba y un Fleech que está durmiendo. Ignóralo por el momento y ve a la izquierda. En esta pantalla necesitarás poseer al Paramita para poder matar al Fleech. Asegúrate de que el Paramita está a buen recaudo detrás de la barrera antes de volver

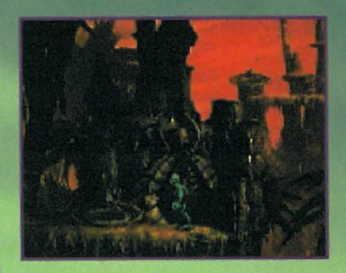












a la tumba. Una vez que hayas conseguido acceder a la tumba, tendrás el poder de la invisibilidad. Despues desciende hacia a bajo ¡no saltes!

En la siguiente pantalla, verás una gran columna con un pozo a cada lado. Métete por el primero y serás lanzado a lo alto de la columna. Utiliza el punto de información y a continuación, baja por la derecha. Ahora déjate caer por el pozo de la derecha. Cuando por fin toques tierra, canta para volverte invisible y corre hacia la derecha. Mueve la palanca y pasa corriendo junto al Paramita y los Fleeches. Salta hacia la derecha y después sube por la izquierda para poder abrir la tumba. Ábrete paso hasta la puerta de salida situada en la derecha de la pantalla inferior.

En el próximo puzzle, es preciso que poseas al Paramita que está debajo tuyo según entras en esta pantalla. Asegurate de que puedes utilizar los botones de ataque.

Ataque Paramita



Shred Power: L1 + Triángulo.
Shred Attack: Cuadrado, O Círculo.

Una vez que hayas aniquilado a los Paramitas de ambos lados, sitúa al Paramita que has poseído detrás de la barrera que hay en el extremo de la izquierda. Ahora, lleva a Abe al lado derecho para que se sitúe ante la tumba y la abra. Pero no dejes de moverte ya que hay un Fleech colgando a tu derecha. La puerta se abrirá y podrás continuar.

La siguiente pantalla te lleva ante otra puerta que se cerrará detrás tuyo. Vete hacia la izquierda. En vez de saltar al saliente de la izquierda, agáchate y rueda hacia tu izquierda por debajo del saliente. Así accederás a un nivel secreto.

NIVEL SECRETO

Caerás sobre un saliente que está justo encima de un Paramita y de un portal de pájaros por el que has de pasar. Canta hasta que el portal se abra y el Paramita sea poseído. Lleva al Paramita a la izquierda y corre a través del portal.

A tu derecha encontrarás una palanca. Muévela y caerás, pero no olvides llevar contigo a los dos Mudokons. Verás otra palanca. Muévela y los cuatro taladros que están abajo se pondrán en movimiento. Haz que los Mudokons esperen. Tendrás que pasar bajo los taladros y subir hasta el siguiente saliente. Una vez que hayas accionado la manivela, baja y guía a los Mudokons hacia el portal. Ahora, sube hasta la pantalla superior y baja por el pozo antes de que los Fleeches te alcancen.

Así llegarás al saliente por el que pasate rodando por debajo antes. Utiliza el punto de información y cruza el portal. Esto te llevará a una puerta que tiene encima seis antorchas apagadas. Utiliza el punto de información para para estudiar el mapa de la zona y luego baja por el pozo.
De nuevo nos encontramos ante seis puertas con sus puzzles correspondientes, que debes resolver antes de poder proseguir con tu aventura.



Primero, vamos con la puerta frontal de la izquierda.

Ve a la izquierda y, una vez pasada la puerta cerrada, sube por los salientes. Salta por encima del hueco y rueda hasta la siguiente pantalla. Tras mover la palanca de la parte inferior, tendrás que utilizar la zona más amplia de esta pantalla para atraer al Fleech y alejarlo de la tumba, de tal manera que puedas colocarte sobre ella y abrirla. Atráelo hasta el punto más alto y luego lánzate sobre la tumba. Ahora baja por el pozo que hay junto a ella y sal por donde entraste.

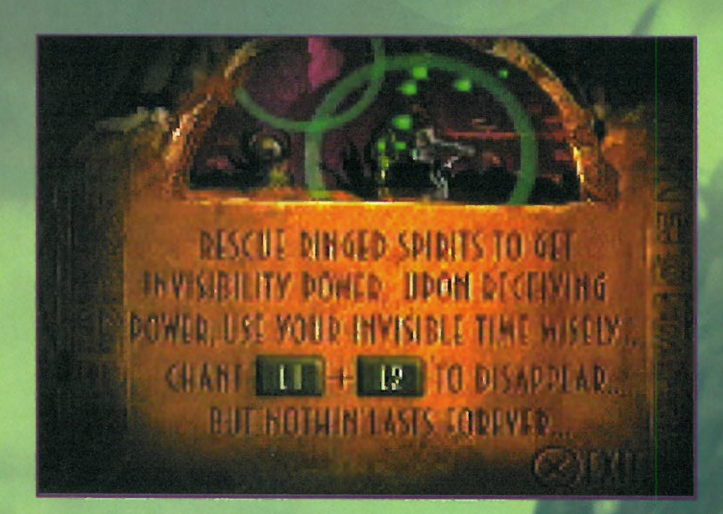
Dirígete hacia el pozo inferior pero pasa de largo y ve a la derecha. Caerás. A la izquierda verás unpozo, ignoralo y entra por el que está más a la derecha. Corre hacia la izquierda para atraer a los Fleeches, rompe la tumba y salta pozo abajo. Sube de nuevo y dirígete hacia la salida, que debería estar desbloqueada.

Ahora vamos con la puerta frontal de la derecha. Sube al saliente que está sobre la puerta y rueda a la derecha. Sigue avanzando en esa dirección. Igual que antes, aleja a los Fleeches de la tumba y vuelve a la izquierda. Los Fleeches deberían caer por un agujero y, obviamente dejar de perseguirte. Ahora, ve a la derecha y abre la tumba, obteniendo así el poder de invisibilidad. Ahora vuelve a subir al saliente y rueda hacia la izquierda. Verás otra tumba abajo a medio camino del punto de entrada. Utiliza tu invisibilidad para abrir la tumba. Vuelve a la derecha y entra por la salida que se acaba de abrir. Ahora llegarás a una zona con un Paramita y tres pozos. Baja por el de en medio y espera a que el Paramita cargue hacia la derecha. Corre hacia el pozo de la izquierda, baja por él y aparecerás en la pantalla situada a la izquierda de la puerta cerrada. Abre la tumba y escapa. Ahora espera a que el Paramita cargue hacia la izquierda y









corre hasta el pozo de la derecha. Aparecerás en una pantalla a la derecha de la puerta cerrada. Canta para hacerte invisible y pasa al Paramita que monta guardia para abrir la tumba. Desciende por el pozo. Vuelve a entrar por el pozo de en medio y pasa a través de la puerta desbloqueada. Llegarás a una habitación grande con varias puertas. Ve hacia el fondo de la pantalla y entra por la puerta inferior. Ve a la izquierda. Ahora es una cuestión de rapidez: no pares de moverte hacia la izquierda descendiendo por los pozos. La primera tumba que veas, abrirá una barrera, permitiendo que salgan algunos Fleeches. Sigue moviéndote a través de los pozos hasta que llegues de nuevo al primer plano. Déjate caer y corre a la derecha alejándote del Paramita que te persigue. Salta hasta el saliente situado arriba a la derecha, ve a la derecha y déjate caer. Ahora vuelve y abre la última tumba. Luego ve a la izquierda otra vez y salta hacia la puerta desbloqueada. Te encontrarás de nuevo en la sala principal.

Entra por la puerta situada arriba a la derecha. Ve a la derecha esquivando a los Fleeches y baja



por el pozo. Aparecerás en un saliente con una palanca y un Paramita debajo. Mueve la palanca, abre la barrera, posee al Paramita y haz que vaya a la derecha. Enciérralo en esa zona. Déjate caer a la izquierda y avanza sigilosamente en esa misma dirección para no despertar a los Fleeches de la siguiente pantalla.



Abre la barrera y avanza con sigilo sobre la tumba. Cuando la abras, os Fleeches se despertarán, así que prepárate para correr a la derecha. Abre la tumba y corre hacia la derecha, subiendo al saliente que está justo encima del Paramita. Mueve la palanca, canta hasta que te hagas invisible y corre hasta la salida que está junto al Paramita.

Aparecerás en un saliente encima de un Paramita. Salta hasta el pequeño saliente de la derecha y baja hasta el fondo. Rueda bajo el puente donde espera el Parmita. Rueda todo el camino hacia la izquierda y mueve la palanca que controla la barrera que retiene a los Fleeches. Rueda hacia la derecha hasta que llegues de nuevo a

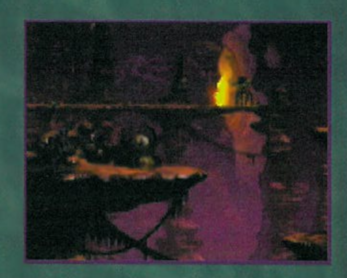


donde está el Paramita. Poseelo y mata a los Fleeches. Luego ve hacia la izquierda, detrás de la barrera. Rueda hasta la palanca y ciérrala para que puedas pasar por el puente y llegar al pozo. Mueve la palanca, baja por el pozo y vuelve al primer plano. Regresa a la primera palanca y muévela eliminando así la barrera que hay en el fondo y que retiene al Paramita. Posee al Paramita que hay en primer plano y llévalo hacia la derecha de tal manera, que puedas poseer al Paramita del fondo, y lo utilices para matar a los Fleeches. Colócalo tras su barrera y abre esa puerta. Vuelve al primer plano y emplea la invisibilidad para pasar al Paramita y salir.

Entra por la puerta que hay encima de ti. Verás una palanca a la izquierda. Ignórala y ve a la derecha. Déjate caer y rueda a la izquierda. Cuando llegues al borde, desciende. Verás una tumba, un pozo a la izquierda y dos Fleeches durmiendo como troncos. Golpea la tumba y se despertarán los Fleeches. ¡Baja por el pozo rápidamente! Aparecerás otra vez al



comienzo, junto a la palanca. Ve de nuevo a la derecha. En el borde, salta abajo al interior del pozo. Verás una palanca junto a ti y otra debajo. Ambas controlan las trampillas. Mueve la palanca, déjate caer, mueve la siguiente palanca y déjate caer de nuevo. Aterrizarás junto a un Paramita así que canta



hasta hacerte invisible. Ve a la derecha, golpea la tumba y sube hacia la izquierda. Evita a los Fleeches y sal por la puerta que hay más a la izquierda. Ahora entra por la última puerta a la izquierda. Verás un Paramita encima de ti, pero no podrás poseerlo. Baja por el pozo y aparecerás en el de arriba. El Paramita te perseguirá hacia la derecha. Corre hacia la izquierda y baja de vuelta hacia la





derecha hasta la puerta cerrada. Baja otra vez por el pozo. Ve a la izquierda y desbloquea la barrera que retiene al Paramita y tras la que se encuentra una tumba. El otro Paramita debería aparecer y ponerse a luchar con éste. Ganará el Paramita de la derecha, así que debes volver a activar la barrera para evitar que te mate cuando abras la tumba. Desbloquea de nuevo la barrera, atrae al Paramita al otro extremo y enciérralo. Dirígete a la puerta de salida.

Te encotrarás en una plataforma del fondo. Baja por el pozo y estarás en primer plano. Hay una tumba a ambos lados de este saliente y un Paramita que corre de pantalla en pantalla. Colócate en el borde y espera hasta que el Paramita salga. Desciende, golpea la tumba y sube al pequeño saliente. Espera hasta que puedas volver sin peligro al saliente de en medio. Baja por el pozo y sal por la puerta que hay en el fondo.



Lo que viene a continuación es otra carrera de resistencia contra el Paramita. La rapidez y la observación son vitales para triunfar. Aparecerás en el fondo. Esto conduce a la derecha, hacia la salida. Baja por los salientes hasta el pozo y desciende por el pozo. Déjate caer hacia la izquierda, huye a toda prisa del Paramita hacia la izquierda y en la siguiente pantalla, salta sobre el pequeño saliente que contiene una tumba y una trampilla. El Paramita estará esperando debajo. Cuando golpees la tumba se abrirá la trampilla. Escapa a toda prisa a la derecha y saltando al saliente de la siguiente pantalla. Debes saltar a la derecha y bajar por el pozo. Abre la tumba y entra por el pozo de tu izquierda. Aparecerás en el fondo de la pantalla, desde donde podrás ir ahora a la derecha y salir por la puerta. Ya están encendidas las antorchas, así que puedes pasar a primer plano, entrar por el otro pozo y llegar a la puerta que se acaba de abrir. Aparecerás otra vez en el fondo. En primer plano hay un teletransportador que es por donde debes continuar. Estos teletransportadores se activan colocándote sobre ellos.







Ve a la izquierda hasta no haya más salida que entrar por un teletransportador. Hazlo y corre a la derecha. Te perseguirá un Parmita. Mientras corres hacia la siguiente pantalla, presiona X para rodar bajo una barrera de metal y entrar en un teletransportador. Aparecerás en el teletransportador de arriba, pero no dejes de rodar hacia la derecha. Caerás ahí abajo y verás que hay un Paramita a la derecha. Rueda a la izquierda y entra en el teletransportador.



PASO A PASO

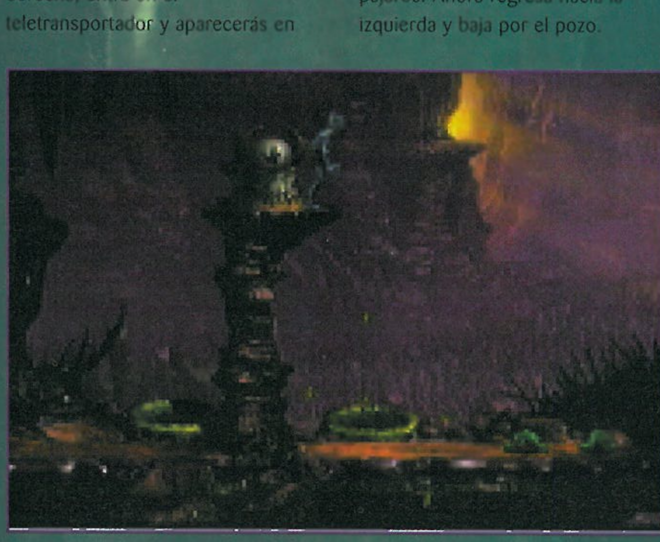
Corre a la derecha hasta la siguiente pantalla. Desciende por el pozo, que te impulsará hacia un saliente. Desciende hasta un teleportador situado en el fondo. Ve a la izquierda hasta el teletransportador. Salta hasta el saliente de la derecha y los Fleeches te perseguirán. Salta a la derecha. Desciende y entra en el teletransportador de la izquierda (el Paramita te perseguirá hacia la izquierda pero tú aparecerás a la derecha). Corre hasta que pases la barrera y desciende. Serás lanzado por el pozo y tendrás que correr hacia la izquierda y saltar al saliente de ese lado antes de que los slogs te maten. Sigue hacia la derecha si puedes. El saliente es un buen lugar para salvar la partida. Realiza un salto corriendo para alejarte de los slogs. No dejes de correr hacia

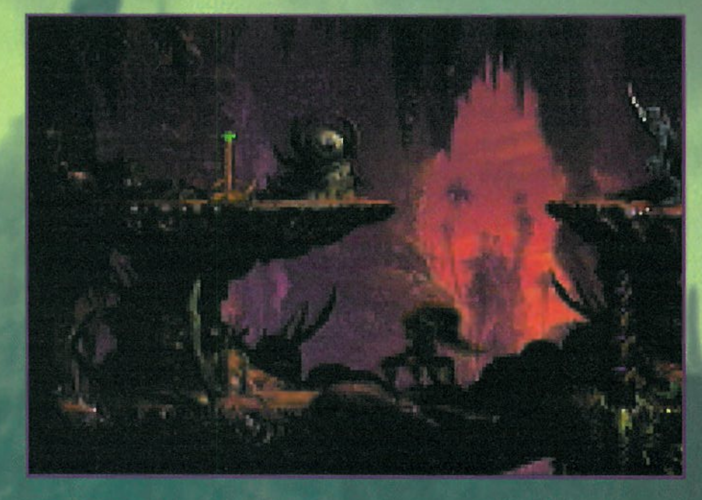


la derecha. Cuando entres en el teletransportador, presiona X para rodar en cuanto aparezcas arriba. Caerás. Muévete rápidamente hacia arriba y corre a la derecha. En la siguiente pantalla corre a la derecha, entra en el teletransportador y aparecerás en



uno situado más arriba. Canta para poseer al Slig y entra con él por el teletransportador. Cuando caigan las barreras aparecerán varios slogs, haz que el Slig les dispare, luego mátalo y ve a la derecha. Entra por el teletransportador, abre las tumbas restantes y canta para volverte invisible. Muévete deprisa hacia al teletransportador. Aparecerás en la puerta de salida con dos salientes a cada lado. Dos Fleeches guardan la tumba que hay en el saliente de la derecha. Tienes que alejarlos de la tumba, abrirla y salir por la puerta. En la siguiente pantalla, ignora la salida y ve a la izquierda hasta que cambies de pantalla. Rompe la tumba y libera todos los Mudokons. Ahora baja por el pozo y aparecerás en la jungla, dentro de la tumba. Activa el portal. Canta para curar a tus amigos, llévalos hacia la izquierda hasta las ruedas y haz que las giren. Cuando todas las ruedas parpadeen con una tonalidad verdusca, llévalos a la derecha y libéralos a través del portal de pájaros. Ahora regresa hacia la izquierda y baja por el pozo.



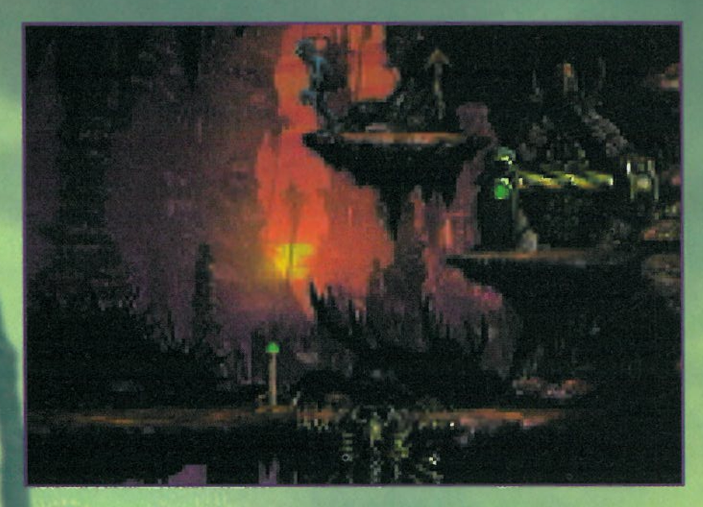




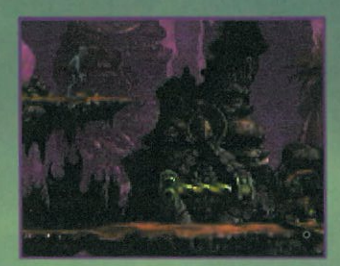
EL DEPÓSITO FEECO

Salta arriba a la derecha y usa el punto de información. En la siguiente pantalla podrás beber una cerveza que te permitirá lanzar pedos explosivos con el botón X. ¡Sólo tienes unos cuantos segundos para quitarte de en medio! Lanza un cuesco en la bomba que hay de camino de la puerta. Entra y verás otra máquina de cerveza. Bebe y limpia de bombas el camino hasta la siguiente pantalla. Allí verás un montón de Sligs. Imposible derrotarlos a todos, así que ve a la izquierda, lánzate un pedo y canta para poseerlo. Colócate con él sobre los Sligs. Ahora canta para hacer que explote y matarlos a todos. Limpia lo que ha quedado de los Sligs y entra por la puerta. Bebe de la máquina de cerveza, baja por la trampilla y posee un cuesco. Mándalo hacia abajo para matar a uno de los Sligs voladores (o a ambos si tienes puntería). Dirígete hacia abajo y deja atrás a los dos Sligs antes de que te disparen. Una vez en el fondo, ve a la derecha, salta sobre las bombas y sube por los salientes de la derecha. Sube hasta donde están la salida y las bombas. Mueve la palanca del saliente. Entra por la puerta de arriba a la izquierda. Esto te llevará al comienzo. Así podrás conseguir lanzar otro cuesco y eliminar las bombas que te impiden salir.









VESTÍBULO PRINCIPAL

Mira el mapa y ve a la derecha hasta la siguiente pantalla. Sube hasta la máquina de cerveza y lanza un pedo para matar al centinela. Bebe más cerveza, tírate un cuesco, poséelo y vuela las bombas que hay a la izquierda. Bebe otro trago antes de subir hacia la izquierda. Salta, sube hacia la derecha y luego camina en esa dirección. Verás una señal apuntando hacia las Barracas Slig y el Bonewerks.

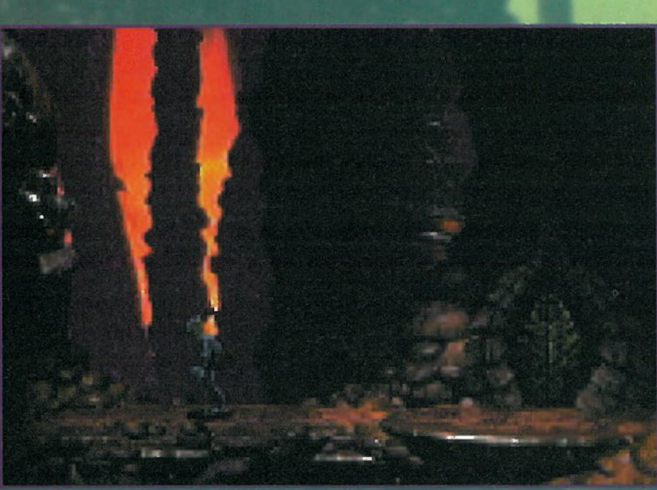


BONEWERKS

Ve a la derecha hasta la entrada al Bonewerks. Coloca un pedo explosivo bajo el Slig y vuélalo. Salta arriba hacia la izquierda y coge un poco de carne del saco. Entra por la puerta de la derecha. Verás un montón de perros pequeños pero letales debajo de ti y una palanca que debes alcanzar. Lanza la carne a la derecha para distraer a los perros mientras tú bajas y mueves la palanca. Sube y ve a la derecha hasta la siguiente pantalla. Sube a la columna antes de que los Sligs del fondo te disparen. Emplea la carne para atraer al perro hacia la derecha y colocarlo sobre el interruptor del suelo que desactiva la barrera eléctrica. Corre hacia la salida.

Ve a la derecha y ponte sobre la columna. Escóndete tras las cajas para evitar que te disparen los Sligs. Rueda hasta la siguiente pantalla y utiliza las rocas para destruir las bombas. Rueda deprisa hacia la derecha, monta en el ascensor, baja con él y salta al otro ascensor. Sube de nuevo y coge más carne del saco. Vuelve a montar en el ascensor y baja hasta el fondo. Usa el punto de información y ve a la izquierda.

En la siguiente pantalla, verás una especie de perros Slog, lánzale un poco de carne y pasa corriendo para saltar al saliente opuesto. En la siguiente pantalla la situación es la misma, pero ahora hay tres Slogs patrullando la zona. Una vez los hayas pasado, sube hacia la izquierda y pasa de largo una palanca a la que de momento no puedes acceder.





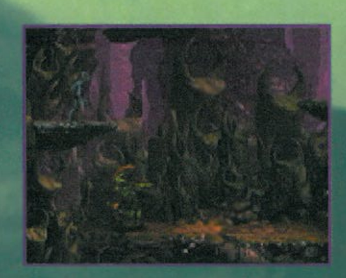
Sube hacia la derecha, pasa el saco de carne y monta en el ascensor. Sube hasta la primera palanca y muévela. Ahora regresa hasta la palanca a la que no podías acceder. Distrae a los Slogs y muévela. Esto desactivará la barrera que hay junto al ascensor, permitiéndote llegar hasta los dos Mudokons que hay a la derecha. Sube de nuevo por el primer ascensor hasta las palancas y mueve la de arriba. Móntate en el segundo ascensor, que habrá bajado, junto a los dos Mudokons. Baja y verás un portal a la derecha, encima de los Slogs. Libera a los Mudokons y entra por la puerta de arriba.

Aparecerás a la izquierda del hueco de un ascensor. A la derecha hay otro agujero por el que caen cajas. Tienes que saltar al otro lado y mover la palanca para hacer que suba el ascensor. Ya en la izquierda, baja con el ascensor y salta desde él hacia la izquierda. Corre y salta sobre el agujero por el que caen las cajas. Salta por encima de la bomba hasta el saliente de la derecha.

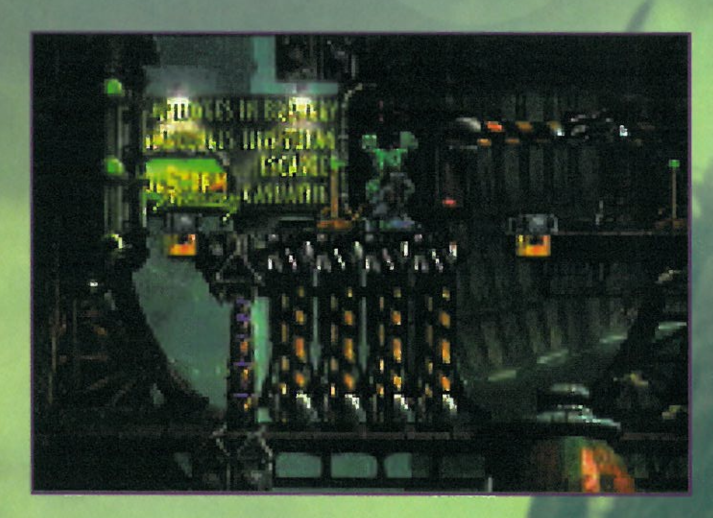
Salta por encima del Slig que duerme, mueve la palanca de la derecha y cuando el Slig mire hacia el otro lado, salta desde ahí hasta el ascensor. Ahora baja por el ascensor. Usa el punto de información y entra por la puerta hasta el Anexo 1.

Anexo Uno

Verás dos Mudokons y dos sligs en el nivel superior. Cuando los Sligs vayan hacia la izquierda, lleva a los Mudokons abajo hasta la derecha para alejarlos de los Sligs. Ahora tienes que llegar hasta la palanca de la izquierda, escondiéndote en las sombras para evitar que te disparen. Avanza hasta la siguiente







pantalla y mueve la palanca. Regresa con cuidado hacia la derecha y reúnete con los Mudokons.
Ahora se abrirá la barrera de la derecha. Avanza en esa dirección y luego corre hacia la izquierda. Sigue corriendo en esa dirección y salta el hueco. Los Slogs caerán y podrás ir hacia la derecha, hasta la siguiente pantalla. Ve a la derecha y pasa rodando las cajas hacia una zona secreta donde encontrarás cuatro Mudokons más. Salta por encima y mueve la palanca. Canta para abrir el portal y liberarlos. Regresa hasta donde dejaste a los primeros dos Mudokons. Lleva a uno de ellos hasta las palancas para que te ayude a moverlas al mismo tiempo. Ahora ya puedes llevarlos hasta el portal de pájaros que hay a la izquierda. Ve a la derecha, sube por el ascensor y ve a la salida.

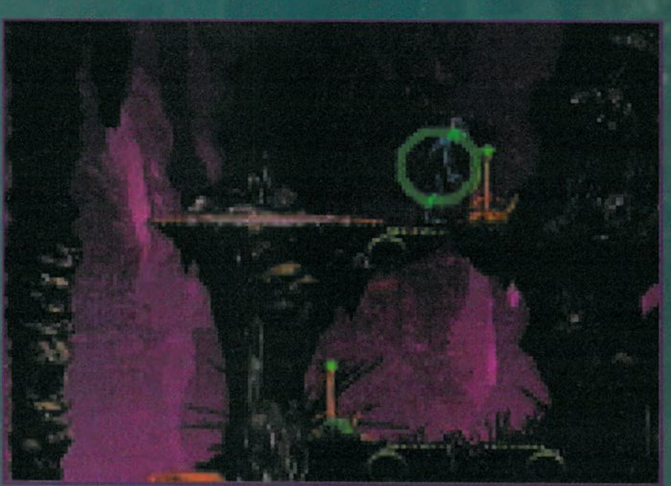
Anexo Dos

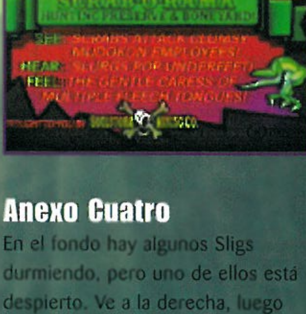
Aparecerás en el fondo junto a un teletransportador. Entra en él y aparecerás en primer plano. Avanza con sigilo y entra por la puerta. Sube, pasa los dos taladros y coge una piedra de la bolsa que cuelga a tu izquierda. Ahora vuelve y sal por la puerta. Avanza con sigilo para no despertar a los Slogs que duermen, corre y rueda para evitar que te disparen los Sligs del fondo. Salta hacia la salida de la derecha. Aparecerás en el fondo detrás de un montón de Sligs y bombas situadas en una vía, ve a la izquierda y entra por la puerta.



Anexo Tres

Avanza sigilosamente hacia la derecha para evitar despertar al Slig del fondo. En la siguiente pantalla tienes que saltar por encima de las bombas y evitar que se accionen los sensores de movimiento. Cuando hayas pasado, sigue andando hacia la derecha y móntate en la vagoneta. Sube con ella, mata a todos los Sligs y dirígete a la salida del Anexo.

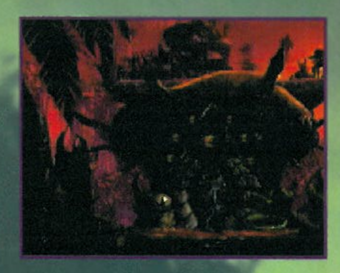




Anexo Cuatro

En el fondo hay algunos Sligs durmiendo, pero uno de ellos está despierto. Ve a la derecha, luego arriba a la izquierda y entra por la puerta. Mueve las palancas para desactivar las barreras. Aparecerás en el fondo en la zona donde estaban los Sligs y un teletransportador. Canta para poseer al Slig en primer plano, haz que entre en el teletransportador. Dispara a los Sligs de la derecha antes de que hagan lo propio contigo. Lleva al Slig hacia la derecha y haz que mueva las tres palancas. Deshazte de él y vuelve a primer plano a través de la puerta. Ve a la derecha y entra por la puerta de salida.





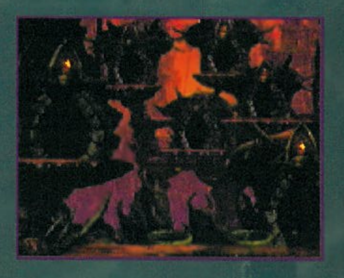
Anexo Cinco

Aparecerás en el fondo. Ve a la izquierda y entra por la puerta. El Slig volador saldrá de la pantalla el tiempo suficiente como para que tú saltes por encima de las bombas situadas en primer plano y sigas a la izquierda. En la siguiente pantalla tendrás que saltar más bombas ¡No corras o volarás por los aires! Intenta alcanzar las bombas situadas bajo el Slig volador para matarlo. Entra por la puerta situada más a la derecha.

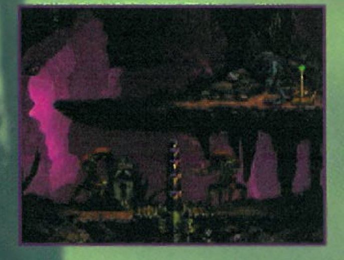


Anexo Seis

Rueda hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla y mueve la palanca. Rueda de vuelta a la derecha y sube hasta la siguiente pantalla. A la derecha verás un grupo de Slogs situados tras una barrera controlada por un botón que hay en el suelo cerca de ti. Púlsalo y corre a la izquierda. Cuando llegues al hueco, sáltalo y mira como caen los Slogs. Ahora vuelve a la derecha y entra por la puerta. Tírate al pozo.







Anexo Siete

Desactiva las tres barreras eléctricas. La que está arriba a la derecha es bastante fácil. Salta corriendo hacia la palanca situada arriba a la izquierda. Salta otra vez abajo hacia la derecha y desciende hasta el nivel inferior. Pasa hasta la última palanca de la derecha. Baja hacia la derecha y entra en la siguiente pantalla.

Sube hasta el primer saliente, donde está el Mudokon. Dirígete al siguiente saliente a tu derecha y sube hasta la palanca situada en la plataforma superior izquierda. Una vez movida abrirás la barrera de la derecha y podrás avanzar por ahí.

En la siguiente pantalla, salta el hueco que tiene una caja colgando encima. Tranquilo: no caerá hasta que muevas la palanca. Monta a los Mudokons en el ascensor y llévalos hasta el nivel inferior. Haz que salgan del ascensor. Sube para girar las cajas que caen y el ascensor. Baja y lleva a los Mudokons hacia la izquierda. Recoge también al primer Mudokon, vuelve a la derecha y monta (con tus compañeros) en el otro ascensor, el que está cerca de las bombas, y baja.

Deja aquí a los Mudokons y regresa a la pantalla de arriba. Entra por el agujero que hay a la derecha del ascensor. Déjate caer y mueve la palanca. Verás bajar un ascensor que puedes utilizar para bajar y salvar a más congéneres. Sube con ellos y llévalos con los demás.

Canta para liberarlos a todos.

AREA SECRETA: ANEXO SIETE

Si deseas meterte en más berenjenales y poner a Abe en un mayor peligro, déjate caer por la trampilla que hay donde estaba el portal y baja hasta la siguiente pantalla. Déjate caer desde el saliente inferior... Confía en mí.

Llegarás a una habitación con taladros. Ve a la izquierda y pasa a la siguiente pantalla. Canta y verás como tu nuevo poder destruirá al Slig. Sube y salta hasta la segunda palanca, la que está situada más a la izquierda. ¡No se te ocurra mover la primera palanca o morirás! Mueve la palanca en la que estabas para poner a salvo al Mudokon y llévalo hacia la derecha. Continúa con él hasta que dejes atrás los taladros y libéralo en el portal contiguo. Desciende por el pozo y regresarás al saliente de arriba.

Sube hasta la pantalla superior utilizando el ascensor. Ve a la izquierda y coge una piedra del saco que cuelga del saliente superior izquierdo. Sube a la derecha hasta la siguiente pantalla. Entra a través del hueco de la derecha y neutraliza las bombas. Ve a la siguiente pantalla a la derecha. Sube por los salientes, libera a los Mudokons y desciende hasta la salida de la derecha. Atraviesa esta pantalla y salta el agujero que hay en la siguiente. Entra por la puerta, ve a la derecha, sube al saliente y luego salta arriba hasta la siguiente pantalla. Usa el punto de información y luego baja hacia la derecha esquivando las cajas y los taladros. Una vez abajo, sube hacia la derecha, entra por la primera puerta y llegarás a un saliente situado encima de varios Slogs que duermen. Corre hasta la siguiente

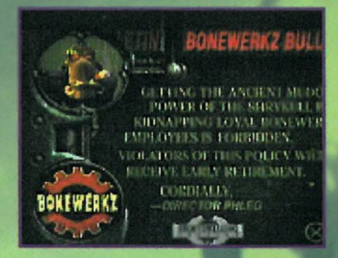




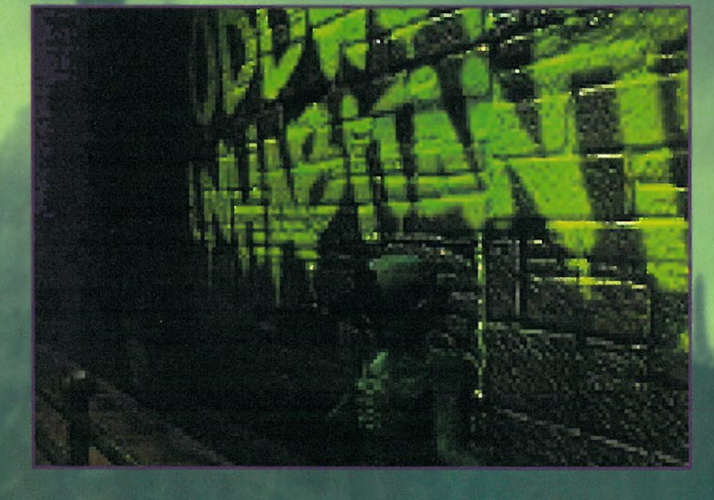








pantalla, salta al saliente de arriba y ve a la derecha hacia la siguiente pantalla para esquivar el taladro. Verás como un taladro destruye a los Slogs. Ahora ya puedes continuar hacia la derecha. En la siguiente pantalla, pasa los taladros, salta y tira de la anilla. Ahora gira la rueda hasta que se abra la puerta que hay debajo de ti. Baja y sal por ella. Salta hasta la puerta siguiente. Cuando salgas verás un saco de piedras y unas cuantas bombas. Usa las piedras para destruir las bombas y poder pasar. En la siguiente pantalla, destruye las bombas y salta por encima (coge más piedras si es necesario). Agáchate junto al saco de carne y lanza una piedra hacia la siguiente pantalla. Así destruirás tranquilamente la primera bomba. Ahora destuye las otras y avanza hasta la siguiente pantalla. Aquí tienes que destruir todas las bombas situadas en los salientes que bloquean el camino hacia



arriba a la izquierda. Para el primer saliente, realiza un salto corriendo pero no subas, déjate caer al área inferior y rescata a los cuatro Mudokons. Vuelve a subir y sigue destruyendo las bombas restantes. Gira la rueda y sal por la puerta.

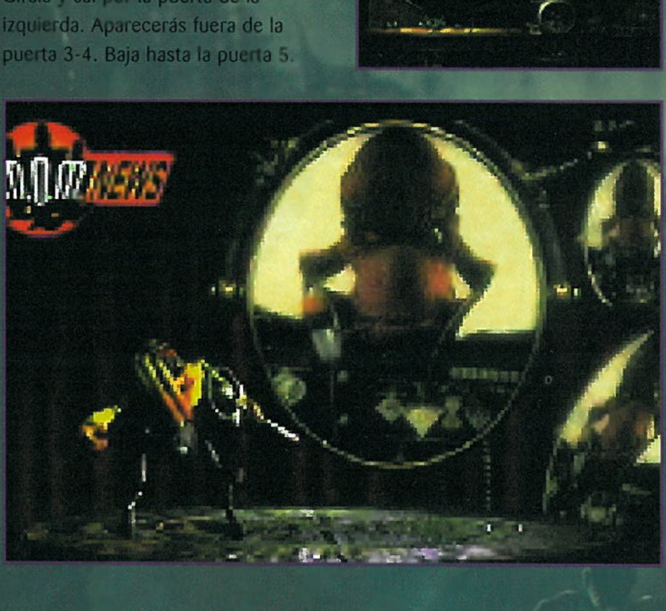
Salta hasta la puerta 3-4. Camina sigilosamente hacia la izquierda y sube hasta la siguiente pantalla. Verás la rueda número 3. Gírala y regresa abajo.

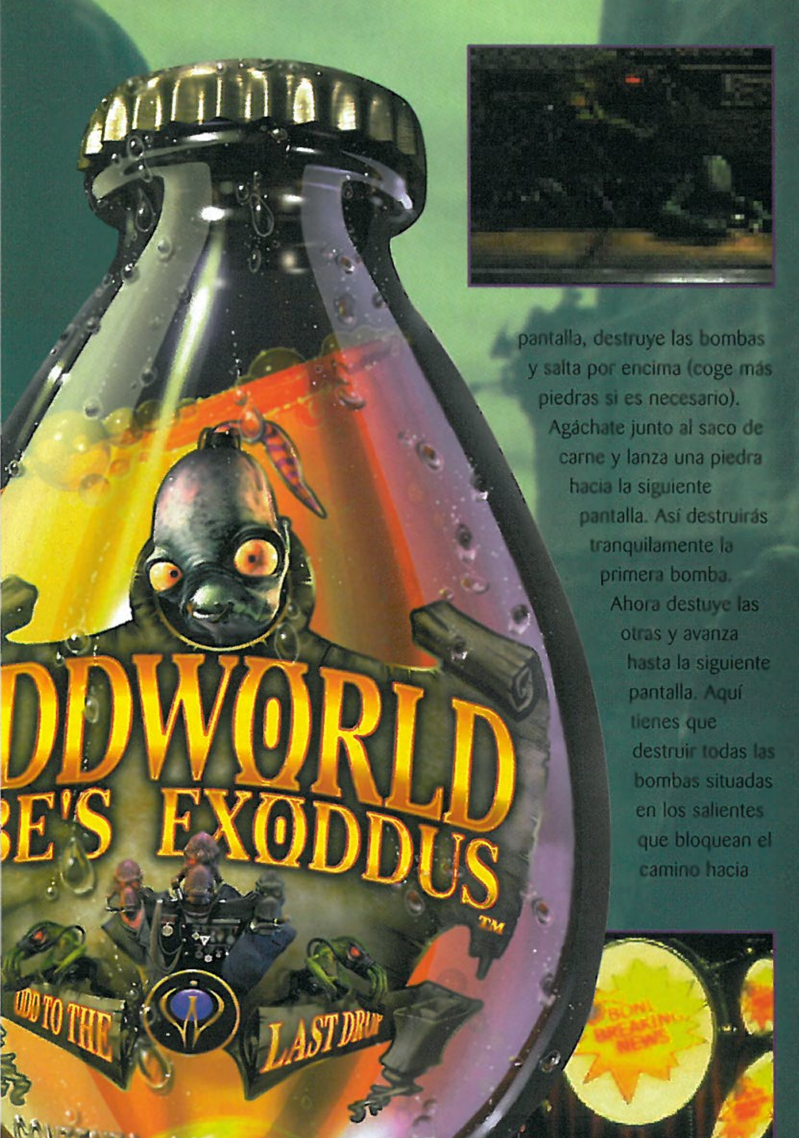
Salta hasta el primer saliente y salta por encima de modo que quedes colgando del saliente donde está el Slog. Sube hasta la siguiente pantalla. Salta hacia la izquierda, esquivando las cajas que caen. Entra por la puerta superior de la izquierda y aparecerás en el fondo junto a la rueda número 4. Gírala y sal por la puerta de la izquierda. Aparecerás fuera de la puerta 3-4. Baja hasta la puerta 5.

Avanza con sigilo a la derecha y pasa la puerta de emergencia. Comienza a girar la rueda. Cuando aparezcan los Slogs, lánzales piedras y corre hacia la salida. Serás lanzado por los aires y aterrizarás en un saliente con más Slogs. Corre a la derecha y salta sobre el saliente de la derecha. Entra por la puerta y aparecerás en las Oficinas de Ejecución.

Espera al momento adecuado y pasa rodando bajo los taladros. Baja por el pozo. Te encontrarás junto a un punto de información.



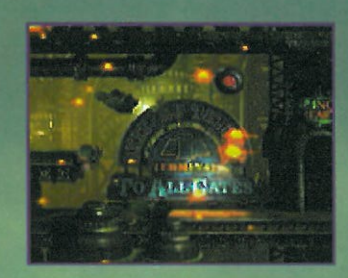












Debajo verás más Slogs situados tras una barrera que se abrirá cuando actives el láser, así que no pares de correr hacia la derecha. Sigue hasta que veas un saliente con un pozo arriba a la derecha.

Ahora cuidado, porque aparecerás junto a un "pez gordo". Corre y salta a la derecha para ponerte a salvo. Usa el punto de información y posee al jefe. Utilízalo para acceder a su reconocedor activado por la voz. Los Slogs intentarán matarte, así que utiliza a los Sligs para librarte de ellos. Repite las palabras del reconocedor para continuar.

Haz que el Slig abra la barrera. Ordénale que mate cuando ataquen los Slogs en varias oleadas. Cuando hayas terminado, lleva al Slig hasta el ascensor y haz que baje. ¡Rápido o el taladro acabará contigo!

Controles del Jefe

L1	+ ▲	= Hey!
L1	+ ●	= Házlo
L1	+ ✖	= Quédate aquí
L1	+ ■	= Ven aquí
L2	+ ▲	= Tos vosotros
L2	+ ●	= ¡Socorro!
L2	+ ✖	= ¡Mátalos!
L2	+ ■	= Risa

Lleva a tu guardaespaldas Slig hasta la palanca inferior. Haz que se ponga mirando hacia la barrera y la palanca. Haz que abra la barrera y dispare a los Slogs. Móntalo en el ascensor de la izquierda y ordénale que baje.

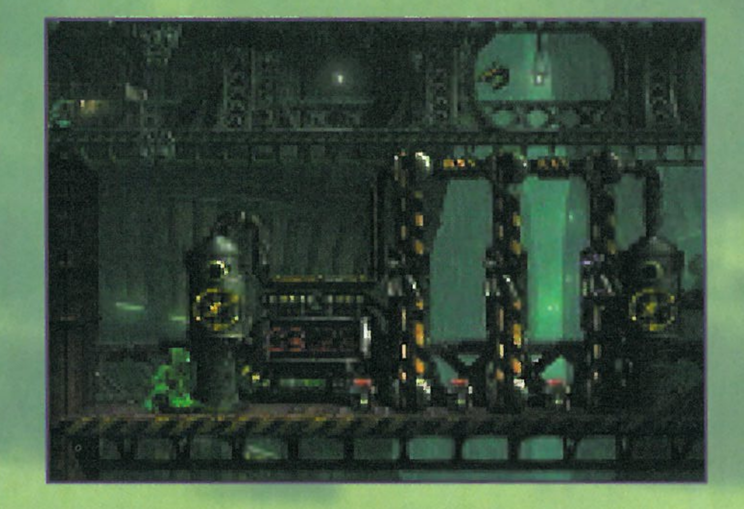
Haz que el Slig mueva la palanca y dispare a los Slogs. Ve hacia arriba hasta el control de voz y actívalo. "Hey" o "Hazlo" deberían bastar. Ahora controlas de nuevo a Abe, así que llévalo hasta la puerta donde has dejado al jefe Slig y entra. Rueda bajo los taladros y hacia la derecha.

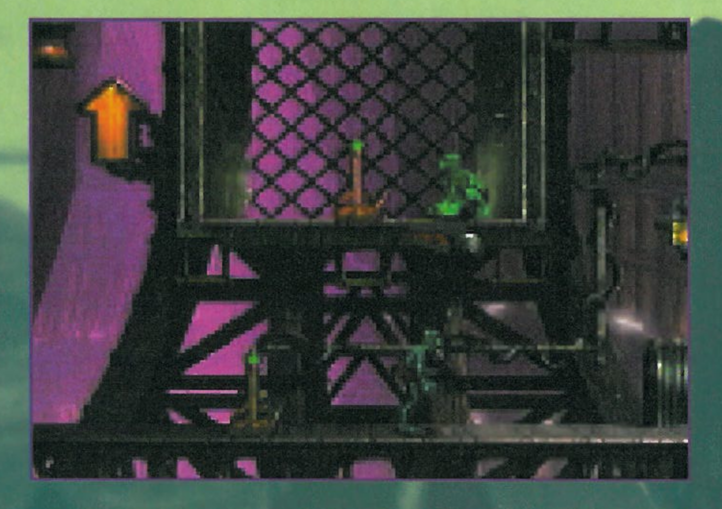
Sube hasta la siguiente pantalla y salta por encima del taladro para mover la palanca, activando así los taladros de la derecha y librándote de los Slogs. Baja por el pozo. Verás arriba una puerta cerrada y un saliente a la derecha. Dirígete a la derecha y verás varios Mudokons que aguardan su rescate. ¿A qué esperas? Di "Tos vosotros" y luego "Trabaja" y lograrás que los Mudokons suban para mover la palanca y abrir la puerta bloqueada. Activa el portal, libera a tus amigos y entra por la puerta.

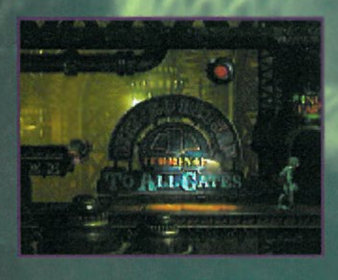
De regreso al Vestíbulo Principal.

Entra por la puerta con el letrero "Sólo empleados". Estás en el fondo y hay dos Sligs patrullando en primer plano. Rueda a la izquierda hasta la siguiente pantalla. Mueve la palanca para abrir la barrera. Vuelve y sal por la puerta. Entra en los "Barracones Slig". Te encontrarás en primer plano y oculto entre las sombras. Espera a que los Sligs salgan antes de dejarte caer. Permanece entre las sombras y utilízalas para escurrirte con sigilo entre los Sligs hasta la puerta.

Verás otro punto de información. Utilízalo y dirígete hacia la izquierda. Verás el sistema de reconocimiento de voz de los Slig. Ignóralo por ahora y baja. Ve a la izquierda hacia el ascensor y baja. Rueda bajo los tanques de la derecha y baja por el pozo para llegar al fondo. Ve a la izquierda y entra por la puerta. Golpea la tumba para obtener el poder de invisibilidad. Mueve la palanca para bajar la barrera. Baja por el pozo y reaparecerás en el ascensor. Vuelve a rodar bajo los tanques y ve arriba y a la izquierda. Canta para volverte invisible. Corre a la izquierda y deja atrás a todos los Sligs. Rueda y salta en la última pantalla para pasar bajo la barrera y esquivar los disparos.

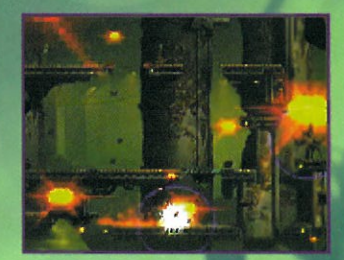












Sigue subiendo y subiendo hasta que encuentres una palanca. Muévela para generar un Slig. Posee al Slig y muévelo a la derecha hasta que llegues al sistema de reconocimiento de voz. Di "Hola". Escucharás tres sonidos que tiene que imitar: L2 + X; L2 + Triángulo; L2 + Cuadrado. Ve a la derecha y entra en el teletransportador. Lleva al Slig a la derecha. Limpia la siguiente pantalla de enemigos. Continúa a la derecha y ve a la izquierda y abajo. Vuelve a repetir la operación con el sistema de reconocimiento de voz. Mata al Slig y entra por la puerta de los "Barracones Slig". Corre y rueda hacia la izquierda para evitar que te maten los Sligs del fondo. Salta a la izquierda y entra por la puerta.

Corre para mover la palanca cuando el Slig haya salido de la pantalla. Ocúltate en las sombras hasta que vuelva a salir de nuevo. Salta hasta el saliente de la derecha. Ahora salta al saliente donde está el Slig, pero cuando esté mirando al otro lado. Salta a la derecha rápidamente, mueve la palanca para hacer que baje el ascensor, salta sobre el saliente mira hacia el otro lado y mueve la palanca. Salta hasta el saliente. Cuando el Slig mire hacia la izquierda, corre y salta hasta el otro saliente. Salta pozo abajo y disfruta viendo volar a Abe. Salta hasta los salientes de la derecha, posee al Slig volador y haz que suba hasta la siguiente pantalla. Mata todo lo que se mueva, sube otra vez para cargarte a los Sligs que verás y mueve las dos palancas. Esto hará que baje la barrera, así que sube y sal por la puerta de arriba.



Sube al saliente tan pronto como puedas, cuando el Slig que está sobre él mire al otro lado y el Slig del suelo haya salido de la pantalla. Escóndete en la primera sombra y avanza con cuidado hacia la izquierda. Coge las granadas para destruir a todos los Sligs. Gira la rueda para salir de la pantalla. Haz que los Mudokons muevan las palancas y libéralos. Baja por el ascensor y coge dos Mudokons.



Llévalos arriba y haz que abran las válvulas junto a los otros dos. Llévalos abajo y libéralos. Sal por la puerta situada arriba a la derecha.

TÚNEL 1

Ahora tienes ante ti varios caminos para elegir. Mira el mapa y el punto de información. Baja por el Túnel 1 y aparecerás a la izquierda de un ascensor. Úsalo y corre a la izquierda cuando los Sligs del fondo miren en esa dirección. Ocúltate en las sombras y avanza hacia la izquierda y arriba hasta la máquina de granadas. Salta a la izquierda. En la siguiente pantalla, espera a que los Sligs miren al otro lado. Continúa ocultándote en las sombras. Guía a los Mudokons hasta lugar seguro. Coge todo lo que puedas mientras te vas hacia la izquierda para salir.

TÚNEL 2

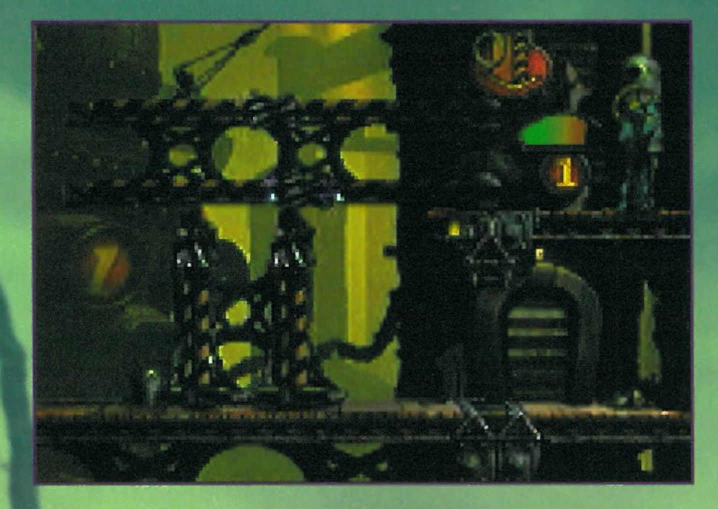
Salta desde el borde del saliente situado a la izquierda sobre la mina, hasta el saliente inferior. Rueda a la izquierda hasta la siguiente parte ¡Aquí hay una mina! Así que ten cuidado y actúa con rapidez. Salta al ascensor y baja. Ve a la derecha y continúa descendiendo. Mueve la palanca para hacer que suba el ascensor. Ve a la derecha y verás dos minas dando vueltas en el aire y un Mudokon sentado en la esquina. Tienes que ir con cuidado hacia la derecha. Sube y ve hacia la izquierda para mover la palanca.

Esto abrirá las trampillas permitiéndote liberar al Mudokon. Llévalo abajo por el ascensor hasta el portal de pájaros. La pantalla inferior izquierda contiene cinco bombas. Explótalas para liberar al Mudokon y continuar. Realiza un salto corriendo y explota la bomba, luego la de la izquierda y luego la de abajo. Salta hasta lo alto y explota las bombas situadas a ambos lados del Mudokon. Haz buenas migas con él y súbelo por el ascensor hasta el portal que utilizaste previamente. Vuelve a la izquierda y sal por la puerta. Entra

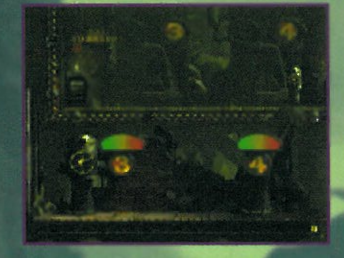


por la siguiente puerta y cuando salgas ve a la derecha. En la siguiente pantalla lanza una granada a la mina, que al explotar se llevará al Slig por delante. Ve a la izquierda e ignora el ascensor. Continúa hacia la izquierda desarmando las bombas. Salta para evitar la mina y mueve la palanca. Lleva a los Mudokons hasta el ascensor de la derecha, montad todos en él y subid. La pantalla superior tiene dos minas y dos Sligs. Con mucho cuidado sube hacia arriba rapidamente. Ahora tienes que subir por toda la pantalla para coger el segundo ascensor hacia abajo. Asegúrate cuando saltes o subas al siguiente nivel que los Sligs están mirando al otro lado. Lleva a los Mudokons arriba y a la izquierda





para liberarlos. Luego continua hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla. Salta a la izquierda entre las minas hasta el saliente de en medio. Abre la válvula y sal por la puerta.



TUNEL 3

Mira el punto de información. Dirígete a la siguiente pantalla a la izquierda y haz que te sigan los Sligs desnudos. Corre a la derecha y mátalos mientras pasan por la barrera. Ve a la izquierda y posee al Slig de arriba. Haz que baje y active el sistema de detección de voz de la pantalla situada más a la derecha. Mátalo y salta arriba para activar la válvula. Ve a la derecha y posee al Slig volador. Haz que mate a los otros Sligs voladores y que active el detector de voz. Ahora haz que vuele hacia arriba entre las dos pantallas y mate a todos los Sligs. Mátalo a él y avanza hacia arriba a la derecha para llegar hasta la válvula. Ahora ya puedes comenzar en la pantalla de en medio.

SUITE A

Verás un Slig, una palanca y dos Mudokons. Posee al Slig, mátalo y luego libera a tus amigos. Mueve la palanca y sal por la puerta.

SUITE B

Camina hacia la derecha de la palanca y muévela. Desciende y posee al Slig. Haz que active el detector de voz. Libera a los dos Mudokons a través del portal, sube hasta lo alto y déjate caer sobre el saliente izquierdo cuando el Slig vaya hacia la derecha. Avanza con sigilo a través de las sombras y coge una granada. Mata al Slig y al centinela. Posee y mata a los dos Sligs. Gira la válvula y dirígete hacia la Suite C, que está abajo.





SUITE C

Súbete al saliente y mueve la palanca. Cuando baje el Slig, poséelo y mátalo. Libera a los Mudokons. Ve al nivel superior y coge otra granada. Mata al Slig que patrulla y destruye al centinela de la pantalla de la derecha. Posee a uno de los Sligs y abre el criadero. Destrúyelo y abre la válvula de la Suite E. Entra por la puerta de arriba y llegarás a una nueva habitación con tres Sligs, dos teletransportadores y un punto de información. Ve hasta la esquina superior izquierda utilizando el canto tanto como el centinela te permita. Rueda hacia la siguiente pantalla a la izquierda, golpea todas las tumbas para liberar a los Mudokons. Utiliza la invisibilida para activar la barrera y matar a los Sligs de la pantalla anterior. Libera a los







PASO A PASO



Mudokons a través del portal de pájaros. A la izquierde hay un Slig volador y una palanca. Corre por encima, mueve la palanca y corre a la derecha bajando por la trampilla. Verás dos Mudokons muertos de risa. Ve a la izquierda y baja. Salta al saliente situado encima de la palanca a la que no puedes acceder de momento. Rueda a la izquierda hasta la siguiente pantalla, sigue hacia la izquierda hasta que llegues a una pantalla con un portal, un pozo y una palanca para generar Sligs voladores. Muévela y baja por el pozo. Posee al Slig volador y utilízalo para eliminar a los otros Sligs voladores. Vuelve y libera a tus amigos a través del portal que hay junto a esta palanca.
Ahora que ya has finalizado los cuatro barracones, puedes entrar en la habitación principal. Aparecerás en el Cuartel General. Mueve la palanca que hay debajo y salta arriba hacia la izquierda. Salta por el hueco de arriba y continúa a la derecha. Hay un Slig arriba y otro durmiendo a tu derecha. Salta, mueve la palanca y salta pozo abajo. Espera a que el Slig mire hacia el otro lado, sube y rueda a la derecha. Cuando se dé la vuelta continúa a la derecha. En la siguiente pantalla repite la misma operación. Baja, mueve la palanca y salta al pozo. Rueda a la derecha y verás dos pozos con el letrero "Sala de Operaciones". Salta al interior del más cercano y aparecerás en el saliente de la derecha. Desciende cuando el Slig salga de la pantalla por la izquierda. Mueve la palanca, avanza con sigilo, pasa el guardia de la izquierda y mueve la palanca. Sigue avanzando sigilosamente a la derecha y baja por el pozo. Mueve la palanca y posee al General. Haz que active el transportador controlado por la voz.

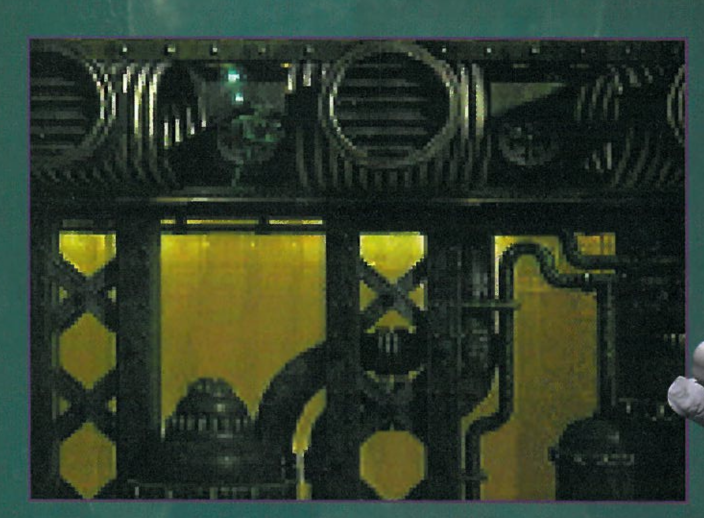
Llévale abajo hasta el punto donde se desactiva el gas. Este es el comienzo del camino que va hacia la izquierda. Una barrera y numerosas bombas obstaculizan el avance. Utiliza a los Sligs para correr sobre la bombas y mover la palanca que abre la puerta. Vuelve a controlar a Abe. Sal por la puerta principal. En la siguiente pantalla, ve a la izquierda. Desactiva las barreras que retienen a los Mudokons. Haz que te sigan hacia la derecha y canta para abrir el



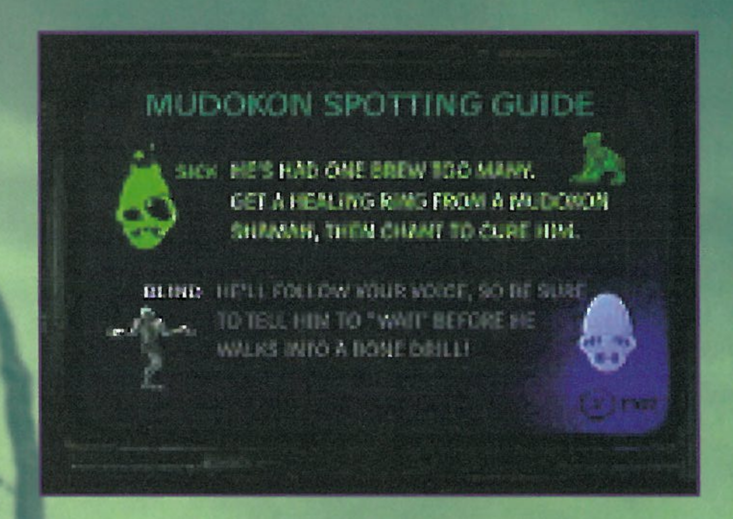
portal. Entra por la puerta abierta de la derecha y regresa al vestíbulo. Baja hacia la derecha y entra en la oficina. Escala el saliente de la derecha. Muévete con rapidez para esquivar al Slig volador, corre a la derecha y entra por la puerta. Llegarás hasta una palanca que abre la barrera del fondo. Entra por la puerta y una vez en el fondo, ve a la derecha hasta la



zona de "Recogida de Equipajes". Mueve la palanca y mata a los Sligs. Vuelve corriendo hasta la segunda pantalla y abre la tumba. Hazte invisible para bajar hasta la zona de "Recogida de Equipajes" y el pozo de la derecha. Avanza con sigilo a través de esta parte utilizando las sombras como protección. Mueve la palanca superior derecha, baja y anda con sigilo hasta la siguiente pantalla. Tienes que avanzar con sigilo para subir al saliente. Cuando los Sligs estén a la izquierda, salta hasta la palanca y muévela. En la siguiente pantalla salta arriba hacia la derecha y canta para poseer al General. Mata a los Sligs excepto a uno antes de entrar por el siguiente teletransportador. Telepórtalo y abrirás las puertas. Escapa por la puerta de la izquierda. Llegarás a la habitación con el letrero "Zona de Seguridad". Ve a la derecha y baja por el pozo. Ve a la izquierda y libera a los Mudokons. Vuelve a la derecha y entra por la puerta. Estás en el vestíbulo principal. Ahora ya puedes entrar en la Destilería.



MUDOKON SPOTTING GUIDE
HE'S A POWDER KEG!

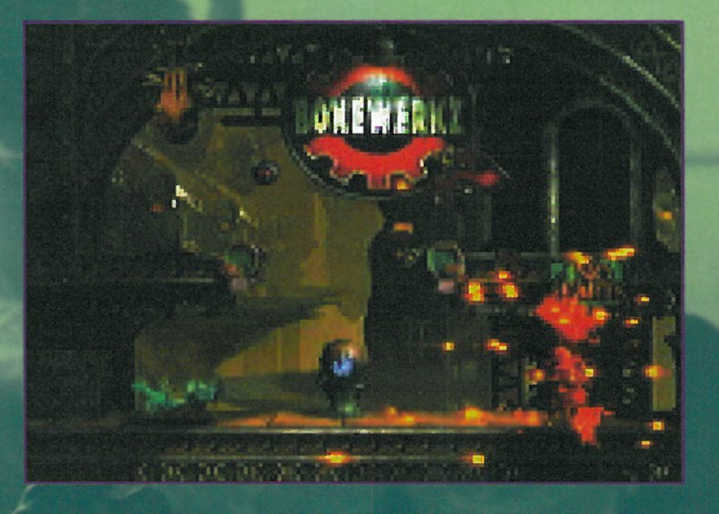


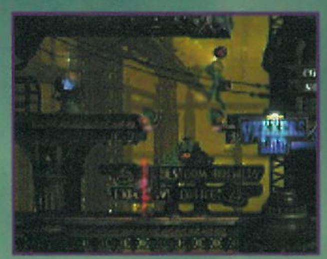
LA DESTILERÍA

Salta sobre el saliente hasta la siguiente pantalla y baja. Pon a trabajar al Mudokon ciego de la izquierda para que abra la válvula. Libéralo a través del portal. Ya liberarás más tarde a los demás. En la siguiente pantalla, desciende y avanza con sigilo para dejar atrás los dos detectores de movimiento. Sal por la izquierda. Verás otro guardián con dos Sligs en el fondo. Ve hacia la izquierda rodando hasta el centro para cubrirte. Cuando los Sligs miren al otro lado, ve a la izquierda sin activar el láser. Corre y salta a la izquierda cuando el láser esté mirando en esa dirección. Sube por el ascensor hasta la siguiente pantalla. Usa el punto de información. Sube hacia la izquierda. Mueve la palanca para llamar al ascensor de la derecha. Échate un trago y posee un pedo. Sube y destruye al centinela. Toma otro trago y sube por el ascensor. Ve a la izquierda y escóndete tras las cajas. Posee al Slig volador y llévalo hacia la derecha. Destruye las minas y mueve la palanca. Ve todo hacia la derecha. Lleva a los Mudokons que dejaste atrás hacia la izquierda. Haz que bajen por los ascensores. Utilízalos para abrir las tres válvulas y libéralos con el portal. Sal por la puerta de la izquierda. Monta en el tren y entra en la Destilería. Usa el punto de información. Entra por la puerta. En la siguiente pantalla, ve a la derecha y despierta al Slig que duerme arriba. Llévalo a la siguiente pantalla a la derecha, salta arriba a la izquierda y mueve la palanca. Poseelo y haz que suba por el ascensor de la derecha. Dispara al otro Slig, mata al que posees, sube con Abe por el ascensor y échate un trago de la máquina de arriba. Baja y luego a la izquierda. Abre la barrera y posee un pedo para destruir al centinela. Posee al General desde el fondo. Baja por el ascensor y ve a la derecha. Haz que suba y abra las barreras. Lleva a Abe pozo arriba.









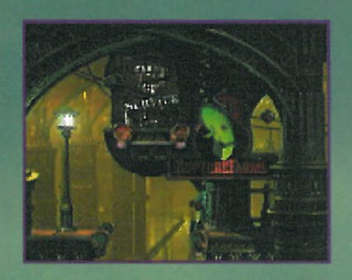
ZULAGS

Zulag 3

Examima el punto de información y entra en la puerta situada más a la izquierda. Rueda a la derecha y pasa por debajo de todos los taladros. Sube hasta el siguiente nivel y ve hacia la izquierda para desconectar todos los taladros.
Vuelve y recoge a todos los Mudokons de la pantalla situada más a la derecha. Llévalos a la izquierda y párate ante los taladros. Utiliza un Mudokon para ayudar a abrir las válvulas. Vuelve a pasar bajo los taladros. Salta arriba a la derecha y luego arriba a la izquierda. Mueve la palanca para desconectar los taladros. Canta, abre el portal y libera a tus amigos. Sube hasta la puerta abierta y entra por ella.

Zulag 4

Baja por el pozo. Rueda a la izquierda. Déjate caer hasta la palanca pero no la muevas. Avanza con sigilo para pasar los centinelas y mueve la palanca situada más a la derecha. Abre la barrera. Coge a los dos Mudokons de la izquierda y ciérrala. Regresa por donde viniste y rueda hacia la derecha. Dirígete hasta el saliente opuesto al generador de Sligs y mueve la palanca. Baja y cuando el Slig baje, salta hacia arriba, poseelo, abre la barrera, mata a los centinelas, mátalo a él y libera a los Mudokons situados en las pantallas de la derecha y de la izquierda. Ve hasta el pozo de la derecha, el que está fuera de servicio. Baja y verás un Mudokon. Rueda a la izquierda y verás debajo a un grupo de Slogs. Salta abajo, corre y salta sobre el otro saliente. Rueda a la derecha y mueve la palanca. Rueda a la izquierda, salta abajo y sube de nuevo a la izquierda. Vuelve a saltar de nuevo a la derecha y abre la barrera de la derecha. Entra por ella y déjate caer antes de que el Slig te dispare. Él bajará, así que salta hacia arriba y poseelo desde el saliente. Haz que abra la puerta y mate a los Slogs. Mátalo, baja y libera a dos Mudokons más. Dirígete hacia la puerta y entra por ella. Rueda a la derecha y ve subiendo en esa







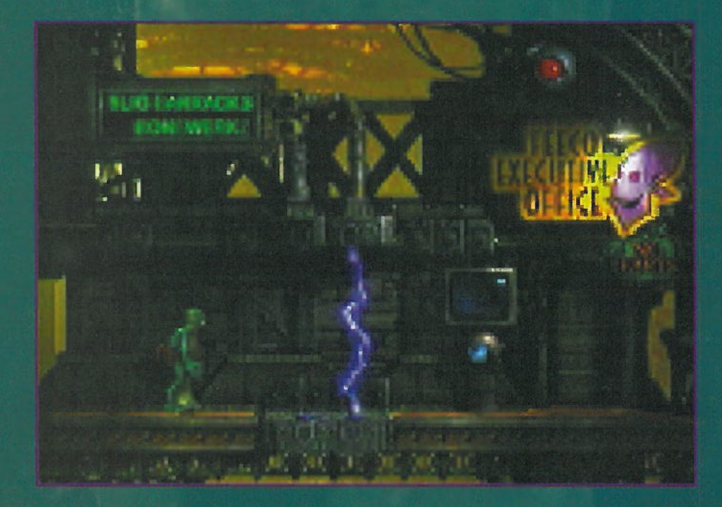


dirección. Rueda a la derecha, pasa los Mudokons torturados y entra en la siguiente pantalla.
Con cuidado, pasa los centinelas y salta hasta el saliente de la panlaca. Muévela y déjate caer. Espera hasta que el Slig baje. Vuelve a subir, posee al Slig, mata a los centinelas y al Slig y continúa a la derecha. Muévete entre las sombras, baja y mueve la palanca. Canta para confundir al Slig, mientras tú corres hasta el saliente y desciendes pozo abajo. Ve a la izquierda y esquiva los disparos Slig. Libera a tus amigos Mudokons de la máquina pero déjalos aquí y desciende hacia la izquierda. En la siguiente pantalla hacia abajo, ve al agujero de la derecha y baja. Di "Hola" al Mudokon que hay en el fondo. Te dará el poder de curar a tus amigos del extractor de lágrimas. Genera un Slig con la máquina. Cuando estés en la parte inferior, ve a la izquierda y te perseguirá. Entra en la otra pantalla y baja por el pozo, posee al Slig y abre la puerta. Mátalo y libera a tus amigos. Entra por la puerta de la izquierda.



ZULAG 2

Ve a la derecha, arriba y entra por la puerta. Ve a la derecha y baja por el ascensor hasta la parte inferior.





Coge la ruta inferior situada justo sobre las bombas. Posee a un Slig volador y llévalo hacia la izquierda. En las barreras verás un hueco (arriba a la derecha) por el cual puedes entrar volando. Haz que pase bajo el ascensor para mover la palanca.

Abre las barreras de arriba. Utiliza al Slig volador para destruir a los enemigos restantes. Ahora tienes una vía segura para conducir a los Mudokons hasta el portal y liberarlos. En la parte inferior, dirígere todo a la derecha y sal.

ZULAG 1

Ve todo lo que puedas hacia la derecha y posee al Slig situado sobre las trampillas.

Golpea al Mudokon para hacer que deje de mover la palanca. Haz que el Slig de la derecha mate al otro Slig y mata al Slig poseído. Lleva a Abe a la derecha y sube hasta la palanca. Muévela para generar un Glukkon y utilízalo para activar los detectores de voz situados arriba y a la izquierda. El último detector abrirá una trampilla. Baja y ábrelas todas hasta que llegues al fondo.

Ordena al Slig que mueva la palanca y mata a Glukkon. Lleva a tus amigos hasta el portal a través de las trampillas. Avanza todo lo largo de la parte inferior a la derecha y entra por la puerta.

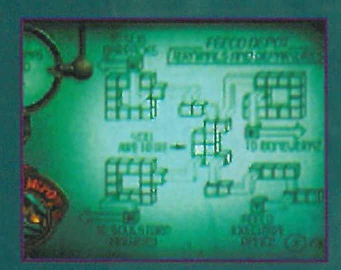
TOP DOOR

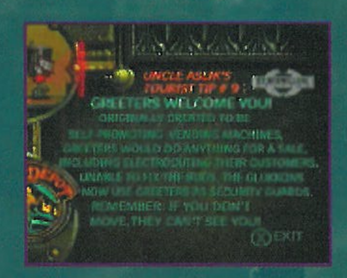
Ve a la izquierda y entra por la puerta. Utiliza las sombras para escabullirte de los Sligs y sube hasta el saliente. Haz que el Mudokon deje de mover la palanca. Colócate en la sombra situada bajo la plataforma de en medio. Cuando los Sligs se encuentren sobre la trampilla tira de la anilla.

En la siguiente pantalla hay un grupo de Slogs. Atráelos hasta la pantalla anterior y haz que caigan por las trampillas. Lleva a los Mudokons hasta las válvulas y haz que te ayuden a girarlas. Ve hacia la izquierda y libéralos.Entra por el portal. Pasa por la puerta que han abierto las válvulas. Entra por la puerta principal y llegarás a una nueva zona con cinco nuevos Zulags que resolver. Baja por el pozo y vete al fondo de la pantalla. Desde el mapa verás los Zulags del uno al diez.

ZULAG 8

Baja y arrástrate para evitar despertar a los Slogs. Arriba verás a un Mudokon junto a una trampilla. Hay una palanca para abrir la barrera (arriba a la derecha), pero esto despertará a los Slogs de ls derecha. Muévela, corre hacia la izquierda y salta hasta el saliente de la izquierda. Corre hacia la derecha y sube al saiente. Ve a la derecha y posee al Slig volador. Haz que mate a todos los Slogs, y que suba por la flecha. Libera a los Mudokons volando hasta el interior de sus celdas y haciendo que caigan por las trampillas. Lleva a los Mudokons hasta la primera pantalla hacia la izquierda y sácalos por el portal. Sal por la puerta más a la derecha.









ZULAG 9

Abajo hay un Slig y un Mudokon, y un guardián en el fondo de la pantalla evita que puedas poseerlo. Haz que el Mudokon abra la trampilla de la izquierda, salta hacia la izquierda y sumérgete en las sombras. Déjate caer por la trampilla y aparecerás junto a un punto de información. Haz que el Mudokon abra la trampilla, baja hasta el saliente inferior, arrástrate para pasar el Slig y llegar hasta la máquina de



cerveza. Bebe y usa un pedo para matar al Slig.

Bebe un poco más y entra por el pozo de arriba para volver hasta el nivel superior. Mata al Slig que hay arriba y mueve la palanca. Esto abrirá la trampilla, permitiéndoos a tu amigo y a ti caer hasta el siguiente nivel.

Baja y bebe más cerbeza. Déjate caer hacia la izquierda pero no entres por el pozo. Posee un cuesco y llévalo arriba para matar al Slig. Repite esta secuencia para acabar con todos los Sligs.

Dirígete hacia las oficinas, posee al Oficial y haz que entre por el teletransportador. Ve hacia la izquierda y utiliza la cerveza para lanzarte otro pedo y volar al centinela. Completa las tres oficinas para salir por la puerta de la parte inferior.

Lleva a tus amigos Mudokons hacia la parte inferior y haz que salgan por el portal antes de salir.

ZULAG 6

Debajo de ti hay varios Mudokons moviendo la palanca que controla la barrera. Ve hacia ellos, llévalos hacia la izquierda y haz que entren en el portal.

Entra en el teletransportador y llegarás al fondo de la pantalla. Ve a la izquierda y mueve la palanca. Pasa a través de las barreras y baja por el pozo. Dile a los Mudokons que están peleando que se detengan y después muéstrate todo lo simpático que sepas con ellos. Condúcelos hasta el ascensor de la derecha. Verás a un Mudokon moviendo una palanca. Sube y desciende hasta llegar a él. No tardes mucho porque hay un Slig patrullando y os puede hacer mucho daño a los dos.

Libera a tus amigos a la derecha del portal. Baja por el pozo.

Aparecerás justo a la derecha de la salida y ya sólo tendrás que girar la válvula para escapar.

ZULAG 7

Aleja al Mudokon ciego de los dos taladros. Te encotrarás con otro, o sea que aléjalo también.

Coge carne del saco y baja con los dos Mudokons por el ascensor. Usa la carne para distraer a los Slogs mientras tú vas bajando con sigilo por los ascensores.

Ve cerrando las barreras tras de ti. Lleva a tus amigos hasta el portal y libéralos. Ahora sal por la puerta utilizando la válvula.









ZULAG 10

Cuando encuentres una barrera, entra por la puerta. Desactiva las barreras y vuelve a entrar por la puerta. Salta arriba hacia la izquierda y mueve la palanca para generar un Slig. Poseelo y llévalo hacia la derecha a través de las barreras.

Mata a todos los Sligs que hay a la derecha. Baja por el ascensor y usa el teletransportador. Ahora usa el teletransportador de abajo.

Dispara a los Sligs presionando Abajo y Disparo. Ve hacia la izquierda y acaba con el resto de los Sligs.

Ve hacia la izquierda hasta que no puedas continuar, mueve la palanca y bajará un ascensor. Sube con él y ve a la izquierda. Aparecerás en el fondo de la pantalla, detrás de Abe.

Mueve la palanca para desactivar la barrera y vuelve a controlar a Abe. Camina con cuidado porque todos los taladros están activados. ¡No querrás acabar convertido en carne picada!

Sube por el ascensor y utiliza a los Mudokons para abrir las tres válvulas. Baja con los Mudokons por el ascensor y ve a la derecha para liberarlos en el portal de pájaros.

Dirígete a la puerta de salida. Ahora sólo te quedan cuatro Zulags más por resolver. Paciencia



ZULAG 14

Varios Mudokons te seguirán hacia abajo y activarán puertas con los activadores del suelo.

Tú también, así que ten cuidado. Tendrás que desactivar un buen numero de barreras. Mónta a todos los Mudokons en el ascensor, y únete a ellos para hacerlos entrar en razón. Sube y libéralos a través del portal. Abre la válvula y sal por la puerta.



ZULAG 12

Arrástrate hasta que pases los centinelas detectores de movimiento y rueda a la derecha hasta la siguiente pantalla.

Coloca un cuesco bajo el Slig y vuélalo. Ahora gira la válvula para abrir las trampillas inferiores.



Desciende por la que esta apuntando hacia abajo y llegarás hasta una plataforma con buen puñado de Slogs debajo de ella. Salta arriba hacia la izquierda y baja por el pozo. El Mudokon te dará el poder de curar a otros Mudokons que están más a la derecha.

Ahora baja y pasa por encima de los Sligs, sube al saliente de la derecha y posee al Slig de la parte inferior. Haz que desactive el detector de voz y mate a todos los Slogs. Mátalo después a él y ve a la derecha si tienes "material" para lanzar un cuesco. Si no tienes gases suficientes, consigue unos pocos bebiendo de la máquina que tengas más cerca.

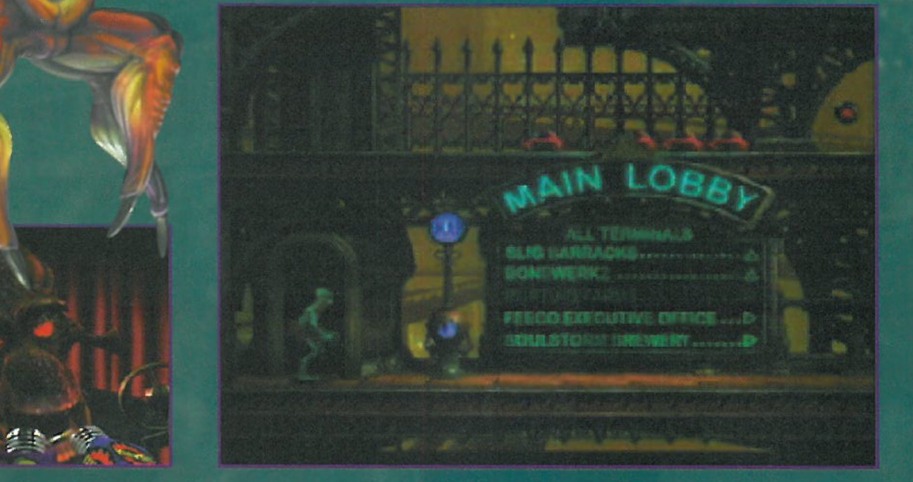
Mata al Slig que está bajo el extractor de lágrimas, abre la válvula para liberar a tus amigos y cúralos cantando.

Llévalos a todos hacia la izquierda hasta que no puedas seguir avanzando y libéralos. Vuelve hasta el comienzo y entra por la puerta de salida, que ahora debería estar abierta.

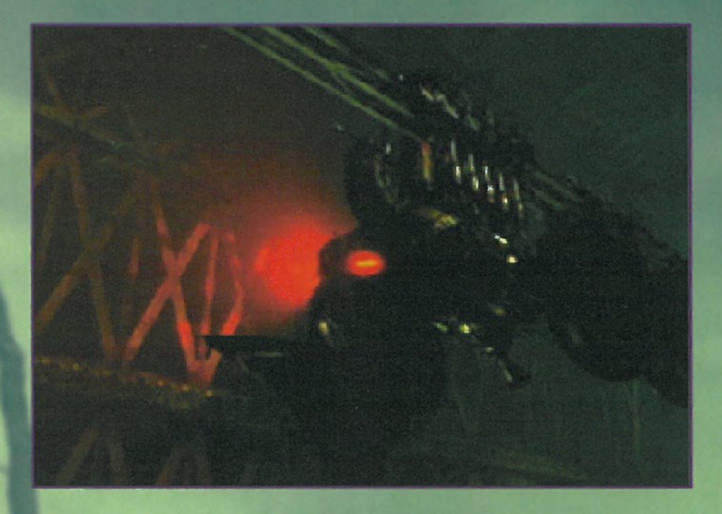
ZULAG 11

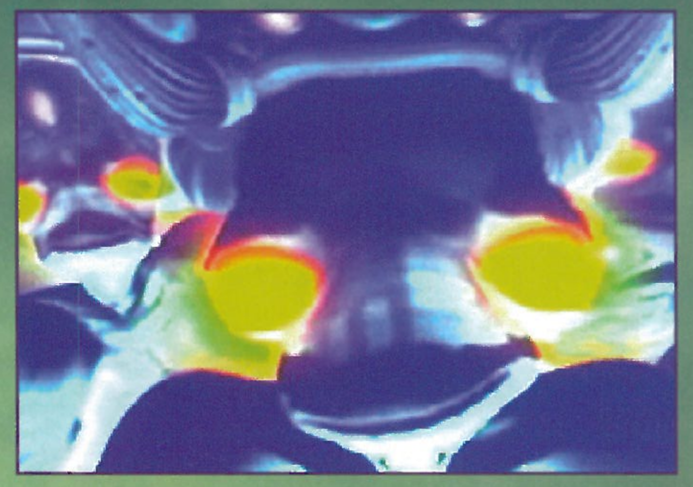
Ve hacia la derecha y salta hasta la palanca. Muévela para generar un Slig, después poseelo y llévalo hacia la derecha.

Haz que baje por el hueco y destruya a todos los Sligs que se interpongan en tu camino. Vuelve a



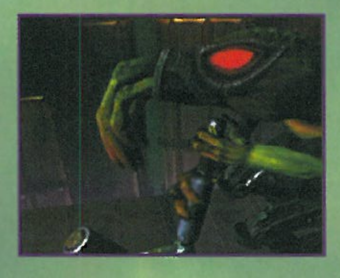






controlar a Abe y avanza por ese camino. Verás a un Mudokon que te dará el poder de curar a los Mudokons de abajo.
Tienes que guiarlos a lo largo de la parte inferior y subir con ellos utilizando el ascensor hasta el portal de la parte de la derecha. Abre la válvula y sal.





ZULAG 14

Salta a la izquierda y te encontrarás con un detector de voz en la siguiente pantalla.
Utiliza la válvula que verás arriba para generar un Slig. Salta al gran agujero. Salta sobre el saliente situado arriba a la derecha.
Posee al Slig y haz que desactive el detector de voz.
Mueve hacia arriba el ascensor. Posee a otro Slig. Haz que baje y mate a los Sligs de la parte de abajo.
Monta a Abe en el ascensor y desciende.
Ve a la derecha para poseer al Glukkon y hacer que desactive todos los detectores de voz.
Usa a un Slig para atraer al Glukkon hacia abajo. Mata a todos los Sligs que veas aquí abajo y destruye después al Glukkon.
Lleva abajo a los Mudokons para liberarlos en el portal de la parte inferior a la derecha.
Consigue que te ayuden para activar las válvulas que abren la puerta de salida.

LA SALIDA FINAL

Rueda a la derecha hasta el punto de información (arriba a la derecha). Úsalo y entra por la puerta. Tras la secuencia, te encontrarás en una pantalla donde hay una válvula y un contador de reloj que marca cuatro minutos. Gira la válvula y sal por la puerta.

CENTRO DE DETENCIONES

Gira la válvula del fondo de la pantalla para matar a los Sligs. Entra por la puerta. Escapa hacia la derecha del Slig volador.
A través de un pozo llegarás hasta el primer plano. Ve a la izquierda y desactiva las bombas. Lleva a los Mudokons hacia la derecha y baja por el ascensor con ellos. Haz que abran las válvulas y sal por la puerta. ¡Cuidado con el Slig volador!
Aparecerás en primer plano. Gira la válvula para bajar la barrera. Haz que el Mudokon te siga hacia la izquierda y pasa bajo los taladros. Coloca al Mudokon sobre la trampilla y en una de las válvulas. Sube tú hasta la otra y comienza a girarlas.
El Mudokon loco caerá por la trampilla. Simpatiza con él y subid ambos por el ascensor. Una vez arriba, coloca a cada Mudokon en una válvula y sitúate tú en la de arriba. Cuando las gires se acercará el taladro. Lleva a los Mudokons hacia la derecha y subid por el ascensor. Canta para liberarlos y recibirás un poder especial.
Rueda hacia la izquierda de vuelta hasta la válvula y las bombas. Canta y tu nuevo poder destruirá las bombas y los Sligs. Gira la válvula y baja hasta la salida final. Cuando aterrices, canta para liberar a los Mudokons que hay enel fondo de la pantalla.
Un portal se abrirá para ti...
Has llegado hasta el final.

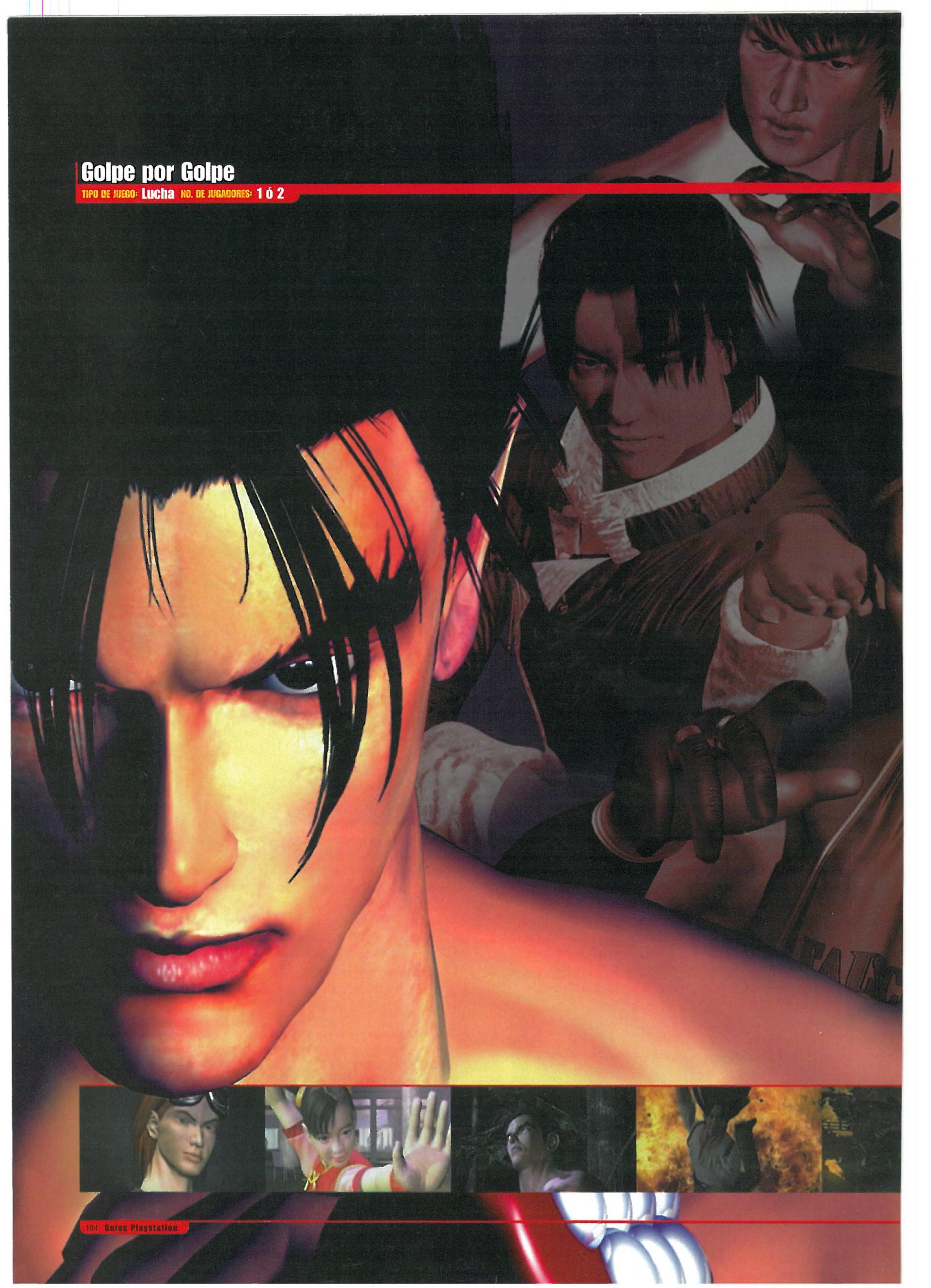
¡ENHORABUENA!











Golpe por Golpe

TIPO DE JUEGO: **Lucha** NO. DE JUGADORES: **1 ó 2**

La Guía Definitiva de

Tekken 3

Tekken 3 es, sin duda alguna, el mejor juego de Playstation. Y un juego así, merece la mejor guía. Por eso, todos los movimientos que encontrarás en estas páginas han sido probados, de forma que si no consigues realizar alguno en concreto, sigue practicándolo, porque es correcto. Y ahora, ¿estáis listos para entrar en el torneo más grande de la historia?

¡A LUCHAR!

FICHA TÉCNICA

COMPATIBILIDAD

JOYPAD · LIGHT GUN · RATÓN · DUAL SHOCK · MULTI TAP · JOYSTICK

SECRETOS	●●●●○
DURACIÓN	1 SEMANA
TARJETA DE MEMORIA	1 BLOQUE
PASSWORDS	NO
NUMERO DE FASES	N/A

Sumario

¿Dónde está tu personaje?

¿Qué significa todo esto?

A primera vista, esta guía puede parecer un poco confusa así que, para que podáis manejarla sin dificultad, os ofrecemos una lista con todas las abreviaturas y símbolos que os encontraréis:

■ - Cuadrado
▲ - Triángulo
✖ - Cruz
● - Círculo

⇨ - Pulsa delante
⇦ - Pulsa atrás
⇖/⇧/⇗
- Pulsa diagonal/arriba/diagonal
⇙/⇩/⇘
- Pulsa diagonal/abajo /diagonal

➡ - Presiona delante
⬅ - Presiona atrás
↖/⬆/↗
- Presiona diagonal/arriba/diagonal
↙/⬇/↘
- Presiona diagonal/abajo/diagonal

⇩ ⇘ ⇨ - Cuarto de círculo hacia delante
⇩ ⇙ ⇦ - Cuarto de círculo hacia atrás
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ - Medio círculo hacia delante
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ - Medio círculo hacia atrás

PL - Paso Lateral
N - Deja el pad en posición Neutral, sin pulsar ninguna dirección.

Comentarios Posteriores a los Movimientos

VO - Si el golpe no se bloquea, deja al oponente de espaldas.
DL - Si el golpe no se bloquea, el oponente se desplazará lateralmente.
DP - Este movimiento también daña a nuestro personaje.
DE - Si el oponente no bloquea, le dañaremos en el estómago
CR - Si no se bloquea, el oponente caerá sobre una de sus rodillas. Si le golpeamos en un Counter, pasará a la posición TSL. Y si se protege, le romperemos la guardia (RG).

RG - Con este golpe rompemos brevemente la defensa del oponente.
PA - El oponente queda paralizado..
TB - El rival retrocederá tambaleándose.
DT - Desplaza el torso del rival si éste se ha protegido.
NC - Este golpe sólo funciona si es un Counter.
N - Este signo indica que es la presa o Multipart más mortífero del personaje.

(ML) - Mientras te levantas, es decir, ⇩, **N**.
(MA) - Mientras el personaje se agacha, no cuando está totalmente agachado.
(TA) - Presiona ⬇ hasta que el personaje quede totalmente agachado.
ES - De espaldas al rival.
1) Signos que aparecen en los movimientos compuestos por varios golpes:
+ - Las direcciones o botones que aparecen a ambos lados del **+** deben ser ejecutados al mismo tiempo.
_ - Puedes ejecutar cualquiera de los comandos que aparecen a ambos lados del signo _.
c - Debes golpear en un Counter para que tenga un efecto especial.
~ - Los comandos que aparecen a ambos lados de este signo deben ejecutarse casi al mismo tiempo.
! - Imparables que golpean incluso a un rival tumbado en el suelo.
- Una pausa breve antes del siguiente comando.
ALL - Pulsa ■+▲+●+✖.
<CIO> - Sólo desde el costado derecho de tu oponente.
<CDO> - Sólo desde el costado izquierdo de tu oponente.

Posiciones en el suelo

KO - Tumbado boca arriba con los pies cerca del oponente.
TAL - Tumbado boca arriba con los pies lejos del rival.
TSL - Tumbado boca abajo con los pies lejos del oponente.
TSC - Tumbado boca abajo con los pies cerca del rival.

LA HISTORIA CONTINÚA...

El segundo y problemático torneo "King of Iron Fist" está llegando a su fin. Jun Kazama descubre que la fuerza sobrenatural de Kazuya proviene de Devil, su demoníaco aliado. Aún sabiéndolo, no puede hacer nada para ayudarle, porque una fuerza mística que la domina se lo prohibe.

Algunos días después de la competición, el subcampeón vuelve para enfren-tarse de nuevo con Kazuya, el organizador del segundo torneo "King of Iron Fist". Tal y como sucedió en el primer torneo Tekken, padre e hijo se enfrentan en un duelo a muerte. Finalmente, Heihachi se alza con la victoria, recuperando así el control absoluto del inmenso Conglomerado Mishima. Ignorando la presencia de Devil, Heihachi arroja en un volcán activo el cuerpo inerte de Kazuya.

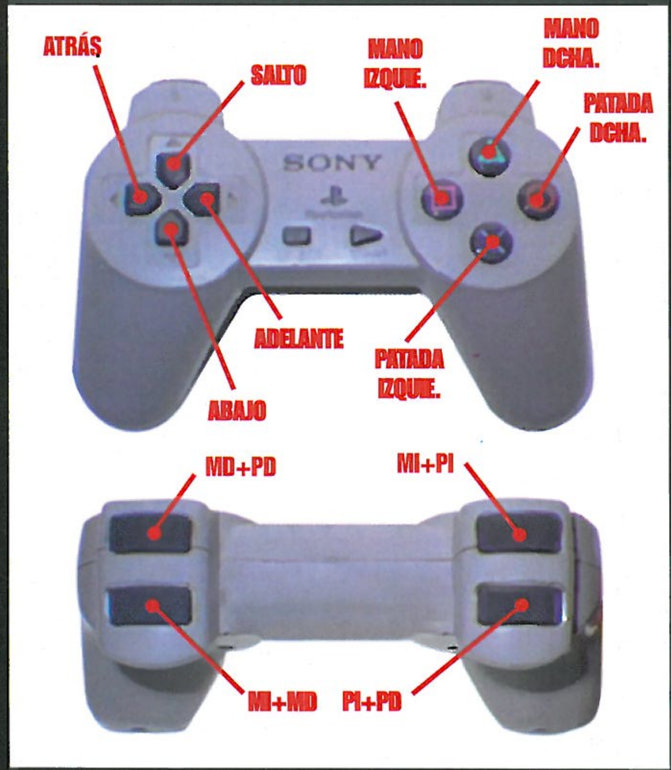
Mientras el cuerpo de Kazuya se convierte en cenizas, Devil aparece ante una Jun Kazama embarazada, en un intento de apoderarse del alma de la nueva vida que late en su interior. En defensa de la vida de su hijo, Jun vence a Devil, y se retira a una montaña para criar sola a Jin, el hijo de Kazuya,

Con el control del Conglomerado Mishima en su poder, Heihachi se propone aumentar su poder. Para ello decide embarcarse en una cruzada contra las guerras y conflictos armados para ganarse la confianza de los grandes líderes mundiales.

Así forma el Tekkenshu, un grupo de mercenarios entrenados para resolver cualquier tipo de conflicto. Incluso empieza a interesarse por el bienestar de las naciones subdesarrolladas, ayudándolas a diseñar sistemas autosuficentes basados en la agricultura. Gracias a los esfuerzos de Heihachi, el mundo parece vivir por fin en paz...

EL PAD DE CONTROL

Para ahorrarte el esfuerzo de memorizar el manual de instrucciones, aquí hay una breve explicación sobre las funciones del mando en Tekken 3. Por defecto, los botones L1, L2, R1 y R2 no funcionan, pero te recomendamos que los configures así:



Esta configuración del mando es la mejor que puedes encontrar, porque te permite realizar cualquier movimiento del juego con un esfuerzo mínimo.

Han pasado 15 años, , y Jin Kazama es ya todo un joven adolescente. Bajo las órdenes de Heihachi, el Tekkenshu está excavando unas ruinas centroamericanas cuando descubren una misteriosa forma de vida. Heihachi ordena su captura, pero pierde el contacto con el Tekkenshu tras un críptico mensaje de radio:

"...están todos muertos... Toshin... ¡Dios de la Lucha...!".

Cuando llega a la excavación, Heihachi se encuentra con un campo de batalla plagado de cadáveres. Su dolor no le impide pensar que el fabuloso poder de la extraña criatura quizás sea la llave para su sueño más oculto: dominar el mundo. Para obtener a Toshin, y con él conseguir mundo, Heihachi decide tentar la suerte una vez más...

Pocas semanas después comienzan a desaparecer, en todo el mundo y bajo un halo misterioso, maestros de artes marciales y de otras disciplinas derivadas de la lucha. Nadie conoce los motivos o su paradero...

Mientras tanto, el poder que dirige el destino de Jun Kazama la advierte que ella se ha convertido en el siguiente objetivo de Toshin. Aceptando su destino, decide contarle a Jin todo sobre su misterioso pasado para prepararle para el fatídico día que pronto llegará. También le ordena vea a su abuelo Heihachi si algo la ocurriera.

El fatídico día ha llegado. En un oscura y tormentosa noche, Toshin se dirige a la montaña en la que vive Jun. "¡Huye!" grita Jun, pero Jin decide plantar cara a Toshin, recibiendo una soberana paliza que le deja inconsciente.

Cuando despierta, todo lo que le rodeaba había sido pasto de las llamas. Y, aunque busca desesperadamente a su madre, ella ha muerto a manos de Toshin.

Siguiendo las instrucciones de su madre, Jin visita a Heihachi y le suplica que le entrene para vengarse. Heihachi, convencido de que Toshin busca las almas de los mejores luchadores del mundo, decide organizar un nuevo torneo para atraerle.

Cuatro años después, las cortinas se levantan de nuevo para...

¡El tercer torneo "King of Iron Fist"!

¡Comienza la lección!

Tekken 3 tiene muchos movimientos básicos, los cuales deben ser controlados perfectamente para convertirse en un auténtico campeón. Estos movimientos son el bloqueo, levantarse y algunos ataques básicos. Dentro de éstos hay algunas habilidades intermedias de las que al menos, por ahora, debes conocer su existencia. Y para aquellos que creen saber todo sobre Tekken 3, está la sección El Manual del Maestro. ¿Sabías como contrarrestar los efectos de un Chicken? Pues bien, sigue leyendo, ¡y tu conocimiento será absoluto!

Manual del Principiante

Protegiéndote

Lo más importante, en cualquier juego de lucha, es aprender a bloquear los golpes. Si puedes defenderte bien, tu oponente lo tendrá difícil para vencerte.

Para bloquear un ataque medio o alto, simplemente pulsa en el pad atrás. Esto no evitará que te golpeen con un ataque bajo o una llave. Para bloquear un ataque bajo y esquivar la mayoría de la llaves, simplemente presiona abajo-atrás (↙ ó ↘) en el mando. En esta posición los ataques altos no nos golpearán, pero sí los ataques medios, que además tendrán los efectos de un Counter (más adelante se explicará qué es un Counter).



Moviéndote

Hay cuatro formas básicas de moverse en los combates. La primera es andar. Es una forma de desplazarse muy pobre, porque serás incapaz de sorprender al oponente: un buen jugador nunca andará-.

La mejor forma de moverse es la denominada "Dash", que implica pulsar dos veces atrás o adelante rápidamente. Con esto, tu personaje



dará un pequeño salto atrás o adelante, confundiendo a tu rival. Es una buena forma de provocar un ataque del oponente, permitiéndonos realizar un Counter con suma facilidad.

La tercera es correr. Esto implica tener una buena distancia respecto del oponente, para luego pulsar tres veces adelante, manteniendo pulsada la dirección adelante la tercera vez (⇨,⇨,➡). Así conseguirás que tu personaje corra. Durante la carrera, exsiten una serie de movimientos que podremos realizar según se explica en la sección Ataques Básicos (más adelante).

El último tipo de movimiento es el paso lateral. Pulsando arriba o abajo y dejando que el pad vuelva a su posición neutral, tu personaje realizará un paso lateral. Esta es la mejor forma de engañar al oponente, y la única para realizar las llaves laterales. Hay una quinta forma de moverse, que sólo tienen Nina, Anna, Yoshimitsu, Xiaoyu y Eddy, que es el Backflip. Se ejecuta así (⇧ ~ ⇘), y es muy útil para alejarse del rival rápidamente.



¡Vamos! ¡Levántate!

Durante los asaltos, es muy probable que tu luchador sea noqueado en algún momento. Para levantarle existen varias formas, considerando que tu personaje está tumbado boca arriba con los pies cerca del rival:

Cualquier botón, justo cuando caes al suelo, – voltereta rápida y arriba.
⇦ – Con una voltereta hacia atrás.
⇨ – Con una voltereta hacia delante.
■ – Con una voltereta hacia dentro del escenario.
⇩+■ – Con una voltereta hacia fuera del escenario.
✖ – Se levanta realizando un barrido.
● – Se levanta realizando una patada media.
⇩+● – con una patada floja.
⇦_➡, ➡+■+▲ – Voltereta hacia atrás_adelante tirándonos en plancha.
⇦, ⬅+✖+● – Handspring.

Estos movimientos se pueden combinar, de manera que si pulsas ■, ⇦, ➡+■+▲ realizarás una

Personajes Extra

Cada vez que completes el modo Arcade con un personaje diferente, un nuevo luchador aparecerá. Cuando sólo te queden dos por descubrir, ve al modo *Tekken* Ball y vence a Gon, que ahora será seleccionable. Para conseguir al Doctor B, completa el modo *Tekken* Force cuatro veces. En la cuarta te enfrentarás con él. Si lo derrotas, será seleccionable.

El Ranking

A continuación os ofrecemos una lista con todos los luchadores de Tekken 3, colocados según su potencial, por supuesto, desde nuestra particular opinión.

1.	Nina
2.	Lei
3.	Paul
4.	King
5.	Jin
6.	Heihachi
7.	Anna
8.	Xiaoyu
9.	Doctor B.
10.	Bryan
11.	Law
12.	Gon
13.	Yoshimitsu
14.	Julia
15.	Gun Jack
16.	Hwoarang
17.	True Ogre
18.	Eddy/Tiger
19.	Ogre
20.	Kuma/Panda

Veréis que Mokujin no se encuentra en esta lista, ya que su potencial depende de a quién esté imitando en cada momento. No olvidéis que se trata de un ranking muy personal, confeccionado según la opinión de los que hemos realizado esta guía.

voltereta hacia dentro y te tirarás en plancha.

Levantarse es uno de los aspectos cruciales que debes aprender aunque, en ocasiones, permanecer tumbado esperando a que el rival termine de atacar puede resultar incluso más práctico.



King bloquea un ataque medio de Hwoarang. El destello blanco indica que el bloqueo es perfecto.

Ataques Básicos

A diferencia de *MK4*, los personajes de *Tekken 3* tienen muchos golpes especiales que tendrás que aprender si quieres tener alguna oportunidad. De cualquier manera, existen algunos movimientos que son comunes para todos los luchadores. Son estos:

■+✖ – Llave Básica 1
▲+● – Llave Básica 2
■+✖+▲+● – Supercarga

1) ⇨, ⇨, ➜ (a una distancia de media pantalla) – Carga contra el rival
2) ■, ▲, ■, ▲, ■
– Subido en el oponente, puñetazos
1) ⇨, ⇨, ➜ (muy lejos)
– Carga imparable con el hombro
2) ■+▲ – Tirarse en plancha
2) ✖ – Patada aérea en carrera
2) ● – Deslizamiento en carrera

⇩, N – Paso lateral hacia fuera
⇧, N – Paso lateral hacia dentro

El arte de las llaves

Si tu oponente bloquea constantemente tus ataques, hay dos maneras de producirle daño. Puedes usar los Imparables (mirar sección Imparables) -que son siempre más arriesgados- o utilizar las llaves. Todos los personajes tienen dos llaves básicas delante del oponente, una desde cada lado del rival y una por la espalda. Las laterales y la trasera son mucho más dañinas que las que se ejecutan por delante.

Para que puedas realizar las llaves laterales o la trasera sobre tu



oponente, tendrás que controlar perfectamente los pasos laterales. Esto implica controlar el tiempo que tarda el personaje en dar un paso lateral para poder esquivar los ataques del rival, permitiéndote realizar una llave lateral o trasera.

También hay dos formas de evitar una llave. La primera, y más simple, es agacharse. La única excepción se produce cuando jugamos contra King, que tiene llaves por bajo.

La otra forma es escapar. Casi todas las llaves del juego pueden evitarse pulsando los botones apropiados. Cada llave tiene su botón de escape, así que lo mejor que puedes hacer es pulsar L2 y R2 repetidamente hasta que escapes.

Supercarga

Una novedad en *Tekken 3* es el movimiento llamado Supercarga. Se





realiza pulsando todos los botones a la vez (■+▲+✖+●). Tu luchador tardará un poco en ejecutarla, y una vez que lo haya hecho, sus efectos durarán alrededor de 5 segundos. Durante este tiempo, sus manos tendrán un aura brillante que indica la Supercarga. En este estado, existen ventajas y desventajas. A favor tiene que el primer ataque, si golpea al rival, tendrá los efectos de un gran Counter. Y si el oponente se protege, también le restará energía.

En contra tiene que mientras estemos en Supercarga, no se puede bloquear. Por lo tanto, tu decides si lo utilizas o no.

Imparables

Los Imparables han estado presentes desde el primer *Tekken*, aunque en esta tercera parte los hay en



abundancia. Como en *Tekken 2*, existen dos tipos de Imparables: Normal y Poderoso. Los Normales apenas requieren tiempo para ejecutarse, y no pueden ser bloqueados, aunque apenas infligen daño. Dentro de este tipo de Imparables se encuentran los golpes Moonsault de King y Heel Explosion de Hwoarang. Estos golpes se deberían utilizar como alternativa a las rutinas de ataque que sean bloqueadas.

Los Imparables Poderosos son movimentos que no pueden ser bloqueados y que, a pesar de que tardan mucho tiempo en ser ejecutados, reducen muchísimo la energía del rival si conectan -hasta el punto de vencer al rival de un sólo golpe-. Dentro de éstos se encuen-tran los golpes Super Death Fist de Paul, Double Spin Kick de Eddy y Hunting Swan de Nina. No es conveniente utilizarlos a menudo, porque la lentitud de su ejecución te dejará desprotegido ante los ataques del rival, que también podrá huir o pararlo con un Reversal.

Combos

Combos (o combinaciones) son una parte importante del ataque, especialmente cuando tu nivel sea alto. Por definición, un 'Combo' es una cadena de movimientos que no se puede bloquear después de que el primer golpe haya conectado. Es muy importante disponer de un buen repertorio de Combos para poder afrontar con éxito cada combate.

Para mantener un nivel de daños lógico para un Combo,



Namco ha diseñado un sistema por el que los golpes dentro de un Combo restan menos energía de la que quitarían si lo hicieran fuera de un Combo. La regla que han seguido es la siguiente:

primer golpe = 100%(+)
segundo golpe = 80%
tercero hasta el final = 50%.

Así, el primer golpe dentro de un Combo siempre resta la energía que quitaría aislado, el segundo golpe del Combo el 80% de su daño habitual, y el resto un 50%.

Counters

Los Counters (o contras) son difíciles de comprender en un principio. Se produce un Counter cuando golpeamos a un oponente justo antes o después de que realice un ataque. Tu ataque infligirá más daño que un golpe normal y, quizás, deje desorientado al rival. Algunos movimientos requieren un golpe previo para poder realizar un Counter a continuación, como por ejemplo, Stomach Smash de King. Otros ataques también pueden dar resultados diferentes, como por ejemplo, elevar al rival, permitiéndote ejecutar Juggles (Combos aereos) más



Un Counter clásico. El golpe Death Fist de Paul conecta con Heihachi, que intentaba ejecutar uno de sus golpes. El aura amarilla indica que es un Counter.

sencillos. Para saber que has realizado un Counter perfectamente, fíjate en el aura que aparece al ejecutar el golpe.

Ahora que sabes que es un Counter, vamos a profundizar un poco más. Hay tres tipos de Counter. Los Counters Menores se producen cuando golpeamos al rival después de que ejecute un golpe. El daño que le causará este Counter es el daño del golpe aislado multiplicado por 1.25.

Los Counters Principales son similares a los Menores, pero se realizan antes de que el golpe del rival conecte con nuestro luchador. El daño del golpe se multiplica por 1.5, de forma que un golpe que produce un 50% de daños inflige un total de 75%. Combinados con un Imparable Poderoso, estos golpes dejan K.O al rival de un solo golpe.

El último Counter es el aéreo, que es el menos dañino (10% menos del daño que causaría el golpe aislado). Se produce cuando golpeamos a un rival que no está tocando el suelo (puede estar saltando, ejecutando un golpe ...) Bueno, aquí acaban los movimientos básicos. Una vez que los domines, ¡pasa al Manual Intermedio.!

¿Qué te vas a poner hoy?

En TekKen 2 todos los personajes tenían dos trajes diferentes, salvo Kazuya, que tenía tres. Ahora hay otros seis personajes que disponen de un tercer conjunto. Esta es la manera de conseguirlo:

Law: Está siempre disponible. Simplemente pulsa Start
Jin: Juega con él 50 veces, y pulsa Start para elegirlo.
Xiaoyu: Juega con Xiaoju 50 veces, y después selecciona con Start.
Gun Jack: Juega 10 veces con Gun Jack, y luego pulsa Start para elegirlo.
Eddy: Acaba el juego con todos los personajes, y luego elígelo pulsando Start
Anna: Juega con ella 25 veces, y luego pulsa Start.

Manual Intermedio



Multiparts

Son llaves que pueden enlazarse para formar una cadena (como los Combos, pero con llaves). Sólo los pueden realizar estos luchadores: King, Nina, Anna y Doctor B. Otros personajes, como Paul, también los tienen (por ejemplo, el Tackle).

Los Multiparts aparecieron en el primer *Tekken*, y consisten en introducir ciertos comandos en el momento correcto para añadir una serie de movimientos a la llave inicial. Esto se amplió en *Tekken 2*, donde King, NIna y Anna podían ejecutar numerosos Multiparts, algunos de ellos muy cortos. En *Tekken 3*, no sólo hay más Multiparts, si no que algunos de ellos son tan pequeños que con tan sólo pulsar dos o tres botones ampliarán la llave inicial.

El Multipart más sencillo -y el único que casi todos los personajes tienen- es el que comienza con una Carga (mirar Ataques básicos) para después pasar a una serie de puñetazos subido en el oponente. El más difícil es el Mutipart de seis llaves de King que, a pesar de ser más dañino que en *Tekken 2*, resulta más sencillo escapar de él.



Escapes

Escapar consiste en salir o huir de una llave o un Multipart que ya ha comenzado. Esto es muy útil, porque algunos personajes tienen Multiparts de cinco o seis llaves que nos restarían toda la energía si no pudieramos escapar.

¿Quién no ha caido alguna vez en el Multipart de *Tekken 2* de King de cinco llaves? Sí, *en Tekken2* se podía escapar de los Multiparts, aunque era más una cuestión de suerte, y aún así, de algunas llaves nunca se podía escapar. Ahora, en *Tekken 3*, se puede escepar de casi todas las llaves y Multiparts pulsando uno o dos botones.

El único escape que sigue siendo problemático es el de la Carga. Este requiere mucha atención y un poco de suerte, porque casi tendrás que predecir cual será el movimiento que realizará después de la Carga (puñetazos, patadas ...).



Reversals y Paradas

Los Reversals y las Paradas son dos formas de utilizar el poder de los ataques del rival en su contra. Un Reversal consiste en agarrar la extremidad con la que el oponente nos ataca y ejecutar un golpe sobre ella, y una Parada (Parry) consiste en desviar sus ataques, provocando su desestabilización. Los Reversals son mucho mejores porque causarán daño inmediatamente, mientras que las Paradas sólo te dan ventaja para atacar.

El daño que causa un Reversal está en relación con el daño que nos



habría causado el ataque del rival. Así, bloquear un Imparable con un Reversal restará al rival muchísima más energía que si le bloquearamos un puño normal y corriente.

La única Parada que es tan útil como los Reversals es la Parada baja. Ésta desvía cualquier ataque bajo y te proporciona una ventaja sobre el rival considerable.



Excepciones en los Reversals y las Paradas

Dentro de *Tekken 3*, existen muchas situaciones especiales, algunas de ellas muy concretas, con los Reversals y Paradas que debes tener presentes. Aquí las tienes:

1) Una habilidad especial que tienen los personajes con Reversals y Paradas para ataques altos/medios es que pueden realizar un Reversal/Parada sobre la Carga de un oponente. Esto funciona ante cualquier tipo de Carga (ya sea corriendo o parado).

2) King puede bloquear las patadas aéreas en carrera con su Kick Reversal.

3) Law y Lei tienen una función añadida en su Reversal/Parada cuando se enfrentan con Nina/Anna. Si Nina/Anna intenta ejecutar su Neck Throw (↗+■+▲), Law puede realizar su Reversal Tricky Step Reversal y Lei su Parada de la postura del borracho.

4) Una función especial de los personajes con Paradas bajas, es que pueden desviar las patadas aéreas en carrera y las que elevan al luchador.









5) Algunos personajes (Jin, Paul, Lei, Kuma y Heihachi) pueden parar con un Reversal la llave de Heihachi Headbutt Carnival. Con tan sólo pulsar los dos puños (■+▲) ¡le devolveréis el cabezazo!. Podéis seguir dándoos cabezazos hasta que uno de los dos pierda toda su energía.

6) Si Nina ejecuta su Single Slap (⇦+▲) o su Double Slap (⇦+▲, ▲) y el primer golpe conecta, cualquier personaje femenino puede devolverle el golpe pulsando el puño derecho (▲). Esto puede prolongarse hasta que uno de los dos luchadores pierda toda su energía. Este Reversal funciona incluso con Mokujin (cuando es un personaje femenino).

7) Heihachi tiene un Reversal automático para las patadas altas con la pierna derecha. Eso sí, el ataque del rival debe producirse en un Counter Principal.

8) Para que funcione el God Reversal de Ogre, debes ejecutarlo justo en el momento en el que el ataque del rival te va a golpear.

9) Para ejecutar el Reversal de puño medio/alto Deadly Revenge de True Ogre debes estar completamente agachado, para pasar a la posición agachado adelante (⇘) cuando el ataque del rival este a punto de golpearte.

¡Muy bien!, ahora estás listo para jugar decentemente. Si ya controlas todo lo visto hasta ahora, prepárate para el Manual del Maestro.



El Multipart de King "Rolling Death Cradle" es la combinación de llaves más demoledora de todo el juego.



Cuando el juego acaba...

Tekken 3, al igual que su antecesor, encierra algunos finales renderizados increíbles, casi gloriosos. En ellos podréis ver como "vuela" Gon, un baile de Tiger o a Mokujin en plena bronca doméstica. Casi todos están planteados desde un punto de vista cómico, algo que es de agradecer después de tanta tensión en los combates.

El único final que tiene diálogos -en inglés- es el de Julia Chang, que además es uno de los más serios.

Muy atrevido...

Por razones que sólo ellos conocen, Sony ha pedido a Namco que cambie el final de Anna para el mercado americano y europeo. El incidente con el bikini nunca llegará a nuestras tierras, ¡y no entendemos porqué!.



Final europeo



Final japonés

LOS MEJORES FINALES



No 1. Gon



No 2. Forest Law



No 3. Mokujin



No 4. True Ogre



Manual del Maestro

Reversal Chickens

Si sabes que tu oponente va a bloquear tu ataque con un Reversal, puedes ejecutar un Reversal contra el Reversal de tu rival, movimiento conocido como "Chicken". Para ejecutar un Chicken, debes saber con que extremidad del luchador vas a atacar. Si atacas con la patada o puño izquierdo, debes ejecutar el Chicken con ⇨+■+✖. Si atacas con la patada o el puño derecho, debes ejecutar el Chicken con ⇨+▲+●.

Para explicarlo mejor, vamos a poner un ejemplo: Nina ejecuta su golpe Groin Kick (⇨, ⇨+✖) y Jin lo bloquea con un Reversal (⇦+▲+●). Para que Nina ejecute el Chicken debe pulsar ⇨+■+✖ porque su ataque Groin Kick es una patada con la pierna izquierda.

Es casi imposible realizar un Chicken como reacción al comportamiento del adversario, por eso es mejor ejecutarlo inmediatamente después de que realices un ataque que posiblemente vaya a ser bloqueado con un Reversal.



Un claro ejemplo de los efectos que producen los aturdimientos



Nota: los Reversals de King nunca se pueden anular con un Chicken.

Aturdir

Aturdir con un golpe consiste en dejar indefenso al oponente durante un corto período de tiempo. Los efectos varían según el golpe, abarcando situaciones tan distintas como que el oponente caiga desfallecido o pierda el control del luchador durante un breve espacio de tiempo.

Así, por ejemplo, dentro de la primera situación nos encontramos con algunos golpes que provocarán un terrible dolor de estómago al oponente, que caerá lentamente al suelo. Justo en este momento (cuando está cayendo), el rival es una presa idónea para las llaves o para los Combos cortos. En algunos casos podremos escapar de este tipo de golpes pulsando adelante inmediatamente después de ser golpeados.

Una variante de este tipo de golpes, aunque más rápidos, son aquellos que paralizan al rival, cayendo al suelo inmediatamente después. Aunque el rival caiga al suelo, tendremos tiempo para iniciar un Combo corto.

El último ejemplo de este tipo de situaciones se produce cuando el oponente cae sobre una de sus rodillas -quedando desprotegido- tras recibir un golpe.

Dentro de la segunda situación -perder el control del luchador- existen dos posibilidades: la primera consiste en romper, con un ataque, la defensa del oponente durante un corto período de tiempo, obligándole así a retroceder. La segunda es idéntica la anterior, con el efecto añadido de que desplazaremos lateralmente al rival.

Preparando un Chicken

Aunque su nombre tenga algo de chiste, es la forma más idónea de describir este movimiento. Consiste en realizar un ataque, y antes de que aparezca en pantalla (es decir, antes de que el luchador lo ejecute) introducir el comando correspondiente para ejecutar un Chicken ante el posible Reversal del oponente. Funcionará si el primer golpe es bloqueado con un Reversal, ya que el segundo comando queda almacenado en la memoria de la consola. Es un concepto un tanto difícil de aprender al principio,



porque debes predecir los movimientos que pueden ser bloqueados con un Reversal, ¡y esto sólo lo llegan a controlar los verdaderos Maestros!.

Con esto damos por concluido el Manual del Maestro, y recuerda, para llegar a este nivel, debes dominar los niveles anteriores.



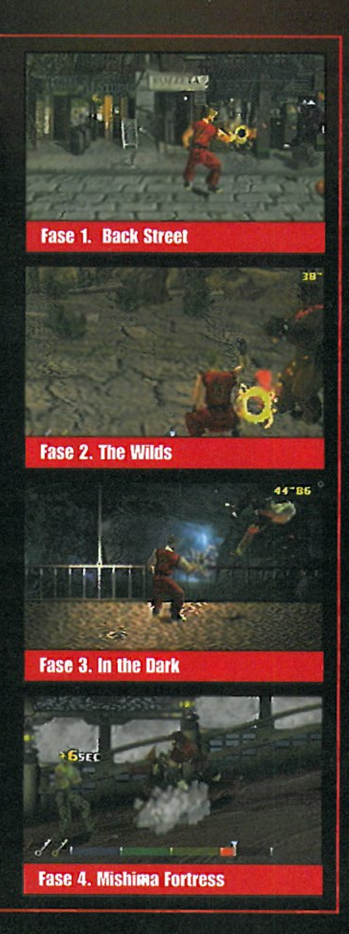


Tekken Force Mode

Es el segundo juego extra que encontraréis en *Tekken 3*. En esencia, es un beat-'em-up con scroll lateral a la usanza de los clásicos *Final Fight* o *Streets of Rage*. Sólo tendrás una vida, por lo que debes tomarte tu tiempo para derrotar tranquilamente a los enemigos.

Se pueden utilizar cualquiera de los golpes del modo Arcade, incluso las llaves, para derrotar a los rivales. El juego se divide en cuatro fases, al final de las cuales te espera un enemigo final -un luchador de *Tekken 3*-.

Para reponer la energía perdida, recoge la comida que encuentres por el suelo. Cuando llegues al final de la cuarta fase, obtendrás una llave. Si terminas el juego cuatro veces, tendrás que luchar contra el Doctor B. Si le vences, se convertirá en un luchador seleccionable.


Fase 1. Back Street
Fase 2. The Wilds
Fase 3. In the Dark
Fase 4. Mishima Fortress

Tekken Ball Mode

¡*Tekken 3* no es tan sólo un beat'em-up!. Hay otros modos de juego, de los cuales el mejor es sin duda este *Tekken Ball*.

Cómo jugar

Tekken Ball mode se parece mucho al volleyball, pero… no en todo. El objetivo es reducir a cero la energía del oponente. Esto se consigue de dos maneras. Si el balón toca el suelo, en el campo del rival, pierde parte de su energía.

También podemos cargar de energía el balón. Esto se consigue ejecutando gopes sobre él, de



manera que cuando golpeamos el balón -por ejemplo, con una patada, aparecerá un número. Su valor representa el porcentaje de daños que causará el balón si golpea al oponente. A continuación, el rival puede bloquear el balón, recibiendo



una pequeña cantidad de daños, o bien devolverlo con otro golpe.

Si el balón no golpea a nadie, la energía que tenga acumulada se incorporará a la barra que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cada vez que el balón reciba energía de un ataque y no





golpee al rival, se acumulará en la barra, hasta el punto de que el balón desprenderá fuego -cuando la barra esté llena- y un único golpe bastará para vencer.

Lo que no debes olvidar es que no vencerás al rival golpeándole con puños o patadas. Sólo el balón le restará energía. Incluso si ejecutas un Multipart -y la bola cae en tu campo-, tu oponente no sufrirá ningún daño, ¡pero tu sí!.

Los mejores personajes

1. Paul
2. Lei
3. King
4. Law

Estos son los únicos personajes que deberías utilizar en el modo *Tekken Ball*. Todos ellos tienen algún movimiento perfecto para cargar el balón de energía y pueden variar la velocidad del balón. El resto o son muy lentos o sus golpes especiales no son los más apropiados para cargar la bola.

Tácticas

Hay dos estilos de juego. Uno de ellos consiste en colocarse lo más lejos que puedas para cambiar la velocidad y poder de los ataques. Por ejemplo, con Paul puedes usar el primer golpe de sus Scissor Kick, para después combinarlo con su Death Fist, y así cambiamos la velocidad del balón.

La otra forma de jugar consiste en atacar constantemente, permaneciendo en el medio del campo, y usando sólo los ataques rápidos. Es un buen sistema para coger desprevenido al oponente.

Los personajes



Todos los luchadores de Tekken 3 son muy diferentes entre sí -a diferencia de los que aparecen en la mayoría de beat-'em-ups- y tienen un completo catálogo de movimientos, cada uno de ellos con funciones concretas. Algunos personajes comparten movimientos muy parecidos, como Heihachi y Jin, Gun Jack y Kuma, aunque otros presentan un sistema completamente distinto, como Eddy y Dr B. Hasta que no te defiendas con los personajes más sencillos de manejar, no debes intentar controlar a estos últimos.

Puntuación de los personajes

Para profundizar más, en esta Guía encontraréis puntuados todos los atributos de cada luchador. Esto es lo que significa cada uno de ellos:

Poder: Puntúa la cantidad de daño que infligen los golpes del luchador. Cuanto más alta sea la nota, más daño causa. El tamaño del luchador no indica necesariamente su poder. Bryan es, posiblemente, el personaje más poderoso del juego, ¡y no es de los más grandes!.

Velocidad: Es una combinación entre la rapidez con la que se mueve el perosnaje y la velocidad con la que ejecuta sus golpes, Obviamente, todos los personajes tienen movimientos rápidos y lentos. La nota final es la media de todos estos golpes y movimientos. Cuanto más alta, más rápidos son.

Apariencia: ¿Qué atrativo físico tiene el personaje? Una puntuación alta siginifica que tiene muy buena pinta, mientras que una baja ...

Movimientos: Algunos personajes tienen una buena y variada selección de golpes, mientras otros pueden tener sólo ataques altos. Cuanto más alta sea la nota, mejor será su abanico de movimientos.

Facilidad de uso: Significa lo fácil -o difícil- que es manejar al personaje para un usuario medio. Cuanto más alta la puntuación, más fácil es controlarlo.

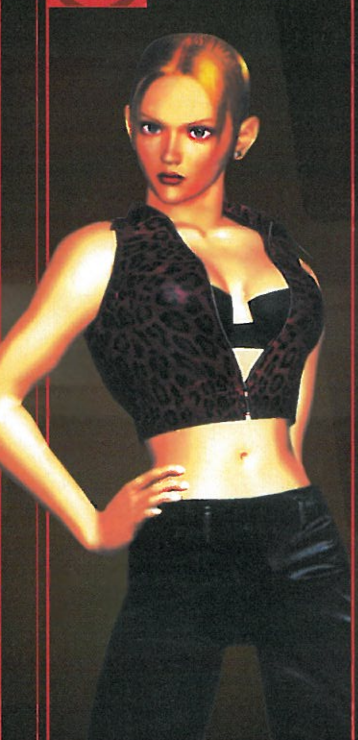
Control total: Es una indicación sobre la facilidad de controlar perfectamente al personaje, incluyendo los Combos, Multiparts y Juggles. Cuanto más alta sea la nota, más fácil será alcanzar el nivel de Maestro con ese personaje

Y ahora es el momento de aprender los movimientos. Todos han sido probados, así que si no te salen, sigue practicando.

Nina Williams



Poder: 6/10
Velocidad: 9/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 10/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 2/10



Llaves y Presas

Arm Turn	■+✖
Lifting Toss	▲+●
Neck Throw	⬀+■+▲
Embracing Elbow	⇩, ⇩+■ N

Llaves laterales

Rolling Lock	[■+✖ o ▲+●]<CIO>
Swinging Toss	[■+✖ o ▲+●]<CDO>

Llave por la espalda

Triple Break	[■+✖ o ▲+●]

Golpes

Bermuda Triangle	■,▲,●
Jail Crusher	■,▲, ⇩+✖,●
Jail Crusher-Uppercut	■,▲, ⇩+✖,▲
Biting Snake	■,▲,■,●
Double Explosion 1	■,▲,⇨+■+▲
Double Explosion 2	■,▲,■,▲,⇨+■+▲
PK Combo	▲,✖
PDK Uppercut Combo	▲, ⇩+✖,▲
PDK Roundhouse Combo	▲, ⇩+✖,●

Multiparts

Los Multiparts de Nina son una parte importante de sus recursos como luchadora. Aparte de Anna, es el único personaje que los mantiene desde el primer Tekken. Su Single and Double Arm Snap se sigue ejecutando igual que en el primer Tekken, y continua siendo muy dañino. *Tekken 2* supuso la introducción de los multiparts "Crab Claw" que, de nuevo, se ejecutan igual en *Tekken 3*. El nuevo multipart de Nina,"Be-trayer", es muy útil aunque muy complicado de iniciar porque se inicia con un retroceso de Nina.

Multipart 1

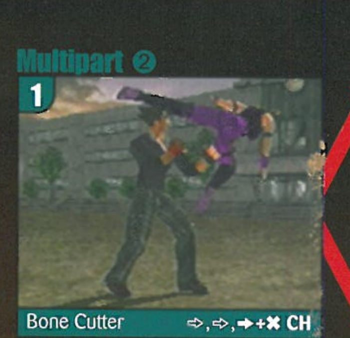


Falling Elbow ▲+●,■,▲,■



Arm Snap ▲,■,✖

Multipart ②


1 Bone Cutter ⇨,⇨,➡+✖ CH


2 Leg Cross Hold ✖,■,●,▲+●

2 Tendon Lock ■,✖,▲+●,✖+●,■+▲N

Left Mid-Right HK	⇩+✖,●
Left B-hand Body Blow	⇦+■
Single Slap	⇦+▲
Double Slap	⇦+▲,▲
Helping Hand	⬂+■
Right B-hand Body Blow	⬂+▲ DE
Slicer	⬂+● TSC
Geyser Cannon Combo	⬂+●,✖
Divine Cannon	⇩,↙+✖
Modified Divine Cannon	⬂+✖+●
Nicolella	⬀+✖
Can Opener	⬀+●,✖,●
Hopping LK-Uppercut	⬀,N,⇩+✖,▲
Hopping LK-Side Kick	⬀,N,⇩+✖,✖
Hopping LK-Right HK	⬀,N,⇩+✖,●
Ground Sweep	TA,⇩+●
Running Jump Kick (Nota 2)	⇨,⇨,⇨+✖


Ouch! sólo con ver esta escena me entra un dolor en ciertas partes ...

Heel Stomp	⇩+✖+●
Snakeshot	PL+■
Liftshot	PL+▲
Low Whip	PL+●
Spiral Explosion	PL+■+▲
High/Mid Reversal	⇦+[■+✖_▲+●]

Cross-Roundhouse	▲,●
Spike Combo-Uppercut	✖,✖,▲
Spike Combo-Right HK	✖,✖,●
Spike Combo-Right LK	✖,✖,⇩+●
Left-Right HK	✖,●
Blonde Attack-Uppercut	●,✖,▲
Blonde Attack-Right HK	●,✖,●
Blonde Attack-Right LK	●,✖,⇩+●
Low Jab-Rising Kick	⇩+■,N+●
Toe Kick	[⇩+_TA]▲,●
Left LK-Right HK	[⇩+_TA]✖,N+●
Left LK-Right LK	[⇩+_TA]✖,⇩+●
Right LK-Backhand Chop	[⇩+_TA]●,■ (Nota 1)
Blonde Bomb	[⇨_ML]+■+▲
Power Blonde Bomb	⇨,⇨+■+▲
Bad Habit	[⇨,⇨_⇩,⬃,⇨]+✖ DE <en counter>
Forward Flip Kick	[⇨,⇨_⇩ ⬃ ⇨]+● DP (si falla)
Assassin Dagger	⇨,⇨+■ DL
Panther Claw	⇨,⇨+▲

Shut Up	⇦,⬂,⇩,⬂+▲
Creeping Snake (Nota 1)	⇩+✖,▲,■,●
Creeping Snake-Upper	⇩+✖,▲,⇩+✖,▲
Creeping Snake-L HK	⇩+✖,▲,✖
Creeping Snake-L LK	⇩+✖,▲,⇩+✖
Creeping Snake-R HK	⇩+✖,▲,●
Assault Bomb	⇩+✖,■,▲,⇨+■+▲
Flash Kick-Left LK	⇩+✖,✖,✖,✖
Flash Kick-Right HK	⇩+✖,✖,✖,●
Flash Kick-Blonde Bomb	⇩+✖,✖,✖,■,▲,⇨+■+▲

Multipart ③


1 Palm Grab ⇩⬃⇨+■+▲

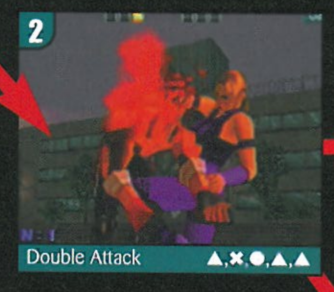

2 Arm Bar ✖,●,✖,■+▲

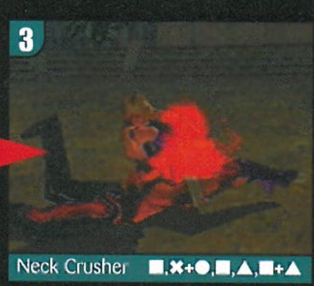

3 Double Arm Snap ✖,■,●,■+▲,■+▲


2 Single Arm Snap ■,✖,▲,■


3 Falling Arm Snap ▲,■,✖,●,■+▲




2 Double Attack ▲,✖,●,▲,▲


3 Neck Crusher ■,✖+●,■,▲,■+▲


Octopus Grab ▲,■,■+▲,■+▲+✖


3 G-Tech Stretch ■,▲,●,✖,■+▲+✖


Nina puede clavar el tacón de su zapato en el rival. Un bonito gesto.

Low Parry [⇩ _ ⇙]+[■+✖ _ ▲+●]

Nota 1 – Pulsa ⬆ o ⬇ durante el primer golpe para dar un paso lateral.
Nota 2 – En un golpe de Counter se convierte en Bonecutter.

El movimiento más útil

El Geyser Cannon Combo de Nina (⇙+●,✖) es uno de los golpes para iniciar sus Juggles en *Tekken 3*. A continuación puedes combinarlo con muchos golpes, aunque el mejor de todos lo encontrarás más adelante.

Fortalezas

Velocidad y variedad. Eso es lo que ofrece Nina. Tiene más combos de 3 y 6 golpes que nadie, y además puede cambiar la altura de los gopes durante su ejecución dentro el combo. Además, sus Multiparts son sorprendentemente mortíferos.

Debilidades

Todos sus combos de 10 golpes comienzan de la misma manera, por lo que son muy fáciles de esquivar. Si no fuera por esto sería perfecta ...

Multipart ⑤


1 Crab Claw ⇩ ⇘ ⇨+✖+●


2 Arm Bar ✖+●,✖,●,■+▲

2 Heel Hold ✖+●,●,▲,■+▲

Los mejores Juggles

⇙+●, ✖, #,
⇩+✖,✖,✖,■,▲,⇨+■+▲

Combos de 10 golpes

■_⇩+■,▲,■,▲,✖,✖,■,▲,■,●
■_⇩+■,▲,■,▲,✖,✖,■,▲,●,✖
■_⇩+■,▲,■,▲,●,✖,●,▲,●,✖

Multipart ④

1 Betrayer ⇩ ⇙ ⇦+■+●

Tácticas

Nina es un personaje muy versátil con el que puedes jugar al ataque continuo -con combos que mezclan golpes altos y bajos- o esperar un Counter. Ambas formas funcionan muy bien y permiten realizar sencillos Juggles. Utiliza los pasos laterales a menudo, porque Nina tiene poderosos movimientos desde esta posición.

Imparables

Evil Mist
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, ⬋+▲+✖ TB
1) Hunting Swan ⇙+■+▲PA
2) Swan Cancel ⇧ , ⇧




2 Single Arm Snap ■,✖,▲,■


2 Double Arm Snap ✖,■,●,■+▲,■+▲


2 Falling Arm Snap ▲,■,✖,●,■+▲


2 Octopus Grab ▲,■,■+▲,■+▲+✖


2 Neck Crusher ■,✖+●,■,▲,■+▲


2 G-Tech Stretch ■,▲,●,✖,■+▲+✖

Últimos consejos

Utiliza el Bonecutter cuando puedas, pero con cuidado para que no sufras un Reversal. Usa sus pequeños Combos en vez de los de 10 golpes.


3 Leg Cross Hold ✖,■,●,▲+●

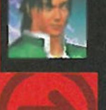
3 Tendon Lock ■,✖,▲+●,✖+●,■+▲

¡Con truco!

Nina tiene muchos recursos para machacar al oponente, la mayoría de ellos basados en que el rival esté tumbado. Utiliza el Geyser Cannon Combo cuando se esten levantando o el Forward Flip Kick. Los Multiparts también son excelentes para destrozarlos.



Lei Wulong

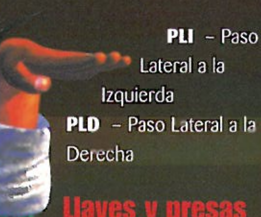


Poder: 7/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 8/10
Facilidad de uso: 6/10
Control total: 1/10

Convenciones especiales

PSR – Postura de la Serpiente: desde esta postura puedes acceder a las siguientes pulsando (⇩ o ⇧):
PTG – Postura del Tigre
PPT – Postura de la Pantera
PDG – Postura del Dragón
PGR – Postura de la Grulla

PBO – Postura del Borracho
PFX – Postura del Fénix



PLI – Paso Lateral a la Izquierda
PLD – Paso Lateral a la Derecha

Llaves y presas

Chest Press ■+✖
Neck Snap ▲+●
Tai Trip ⇨,⇨+■+▲
Dragon Elbow Drop ↗+■+▲ TSL N

Llaves laterales

Sailboat Stretch [■+✖ or ▲+●] <CIO>
Closing Fan [■+✖ or ▲+●]<CDO>

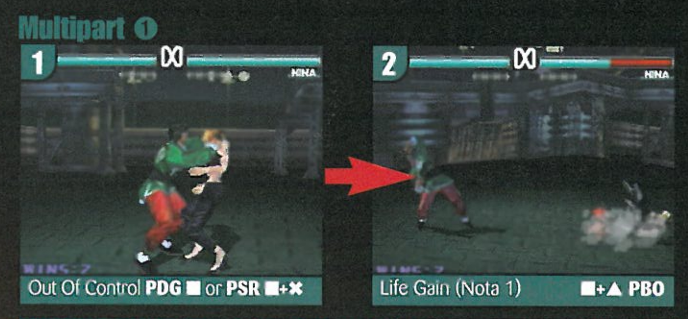
Llave por la espalda

Booby Trap [■+✖ o ▲+●]

Golpes

Hook Punch■+▲

Multipart 1



Nota 1 – Si realizas este movimiento, la cantidad de energía que recuperas es restada del daño que el oponente recibe.

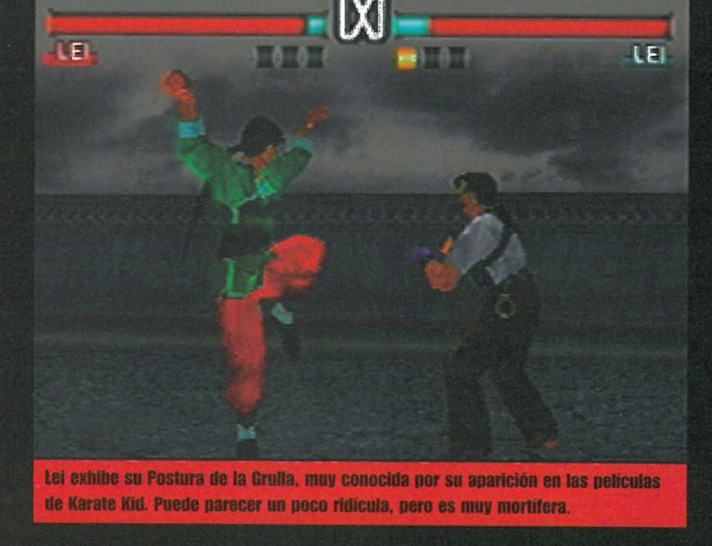
ES
Hook-Spin Back Blow ■+▲,■ **ES**
Spiral Upper ■+▲,▲
High-Low Kick ✖,✖ **ES**
1) Tornado Kick ✖~● **ES RG**
2) **KO** ⇩ **KO**
1) Triple Tornado Kick ✖~●, ⬆ **ES**
2) **KO** ⇩ **KO**
Rolling Kick ●~● **KO**
Rolling Kicks ●~●,✖ **KO**
Lift Up Cannon ●~●,✖,✖ **TSC**
Clean Sweep ●~✖ **TSC**
Postura de la Serpiente
PL+■+●_▲+✖ PSR
Postura de la Serpiente
⇨+▲+✖ **PSR**
1) Sidestep into TK ➔+✖~● **ES RG**
2) **KO** ⇩ **KO**
1) Sidestep into TTK➔+✖~●, ⬆ **ES**
2) **KO** ⇩ **KO**
Razor Rush – **PSR**⇨,N+■[⇧_⇩][**PSR**]
Razor Rush –
PDG⇨,N+■,▲[⇧_⇩][**PDG**]
Razor Rush –
PPT⇨,N+■,▲,■[⇧_⇩][**PPT**]
Razor Rush – **PTG**
⇨,N+■,▲,■,▲[⇧_⇩] [**PTG**]
Razor Rush-Low ⇨,N+■,▲,■,▲,✖
Razor Rush **PGR**
⇨,N+■,▲,■,▲,●[⇧_⇩] [**PGR**]
Defence Breaker ⇨,N+▲,■,▲,■ **RG**
One-Two Kick ⇨,N+✖,●
One-Two Kick & Low ⇨,N+✖, ⇩+●
Rush Combo & Mid Kick
⇨,N+●,■,▲,✖,●
Rush Combo & Low Kick
⇨,N+●,■,▲,✖, ⇩+●
Beating Low Kick ⇨+●,▲,■,▲,✖
Beating Middle Kick
⇨+●,▲,■,▲,●[⇧_⇩] [**PGR**]
Jumping Kick ⇨,⇨,⇨+✖ **RG**
Elbow Drop [↗_↘]+▲ **TAL**
Reverse Falling Tree**ES** [↗_↘]+▲ **TAL**
Cannonball ⇦+■+▲
Postura del Fénix ⇦+■+● **PFX**
Turn Around ⇦+✖+● **ES**
Rave Spin ↙+●,● (Nota 1)
Sidewind ⇩+■+▲ **TSL**
Play Dead ⇩+✖+● **TAL**
Spinning Back Blow **ES** ■ **ES**
Low Back Spin **ES**[⇩+_TA]■ **ES**
Reverse Uppercut **ES** ▲
Back Flip Flop **ES** ✖+●,✖+●,✖+● **ES**
Reverse Double Slicer
ES[⇩+_TA]●,● (Nota 1)
Postura del Borracho ⇨+✖+● **PBO**
Drunk H/M Punch Parry ⇨+✖+●
Low Parry [⇩_↙]+[■+✖_▲+●]

Movimientos tumbado bocarriba con los pies lejos del rival (TAL)
Stand Up ⇧
Lei On Stomach ⬇+■ **KO**
Rave Spin ✖,●
Spring Kick ✖+●

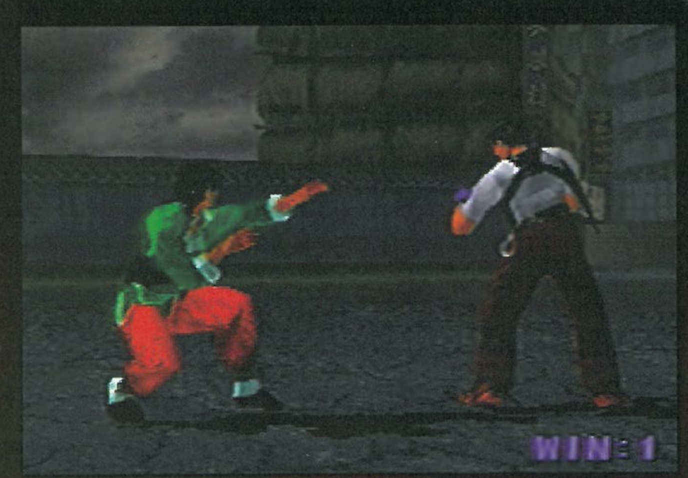
Movimientos tumbado bocabajo con los pies lejos del rival (TSL)
Stand Up ⇧
Lei On Back ■ **TAL**
Sliding Kick ●~✖



¡Qué imágen! Lei "deja" caer su codo sobre el estómago del oponente.



Lei exhibe su Postura de la Grulla, muy conocida por su aparición en las películas de Karate Kid. Puede parecer un poco ridícula, pero es muy mortífera.





Movimientos tumbado bocabajo con los pies cerca del rival (TSC)

Stand Up ⇧
Lei On Back ■ KO
1) Laying Slide ✖~● TAL
2) Rave Spin ●
Go To Sleep ●~✖ TSC

Movimientos tumbado bocarriba con los pies cerca del rival (KO)

Stand Up ⇧
Lei On Stomach ⬇+■ TSC
Hop Up ✖+●

Golpes de la Postura de la serpiente (PSR) <sobre una pierna, las manos a la altura de la cara>

Spin To Grab ■+✖
(más datos en la sección Multipart)
Rushing Snake ■,■,■,■,■,■[➜] [PSR]
Snake Fang ▲ DE
Snakebite ▲,▲,▲ DE (Nota 4)
Rattlesnake ✖ TSC
Low Kick ● PSR
Dragon Stance PLI PDG
Panther Stance PLD PPT

Golpes de la Postura del Dragon (PDG) <puños en alto de forma defensiva>

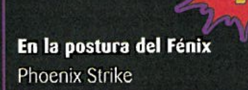
Spin To Grab ■
(más datos en la sección Multipart)
Dragon Roar ▲[➜] GS [PTG]
Dragon Spark ■+▲[➜] [PTG]
Dragon Blast ✖
Rush Combo ●,■,▲,✖,●
Rush Combo & Low Kick ●,■,▲,✖, ⇩+●
Tiger Stance PLI PTG
Snake Stance PLD PSR

Golpes de la Postura del Tigre (TGS) <manos en frente con las palmas hacia delante>

Tiger Strike ■ RG
Tiger Claw ▲ CR
Tiger Kick ✖
Razor Rush-**PSR** ✖,■[⇧ _ ⇩] [PSR]
Razor Rush-**PDG**✖,■,▲[⇧ _ ⇩] [PDG]
Razor Rush-**PPT**✖,■,▲,■[⇧ _ ⇩] [PPT]
Razor Rush-**PTG** ✖,■,▲,■,▲[⇧ _ ⇩] [PTG]
Razor Rush-**PGR**✖,■,▲,■,▲,●[⇧ _ ⇩] [PGR]
Tiger Kick-Razor Low ✖,■,▲,■,▲,✖
Tiger Tail ●
High/Mid Parry ➜
Snake Stance PLI PSR
Dragon Stance PLD PDG

Golpes de la postura de la Pantera (PNS) <agachado, con las manos en movimiento)

Panther Scratch ■,▲
Panther Paw ▲ (Nota 2)
Panther Tail ✖ (Nota 3)
Beating Low Kick ●,▲,■,▲,✖
Beating Middle Kick ●,▲,■,▲,●[⇧ _ ⇩] [PGR]
Low Parry ➜
Snake Stance PLI PSR
Crane Stance PLD PGR



En la postura del Fénix
Phoenix Strike ●

Golpes de la postura de la Grulla (PGR) <manos en alto, como Karate Kid>

Crane's Bill ■ RG
Wing Of Crane ▲ VO ES
Crane Dance ✖,●,▲,✖
Crane Kick ●

Golpes de la postura del borracho (PBO) <Lei se tambalea>

Drunken Lunge ■
Staggering Slide ✖+● TSC

Golpes de la postura del Fénix (PFX) <apoyado en una sóla pierna al estilo de los flamencos>

Hopping Phoenix ✖,✖,✖,✖

Nota 1 – Mantener presionado ⇧ o ⇩ inmediatamente después del primer golpe te pondrá en **PSR**.
Nota 2 – Si te bloquean el golpe Panther Paw puedes conectar directamente el Defence Breaker.
Nota 3 – Si presionas atrás después de Panther Tail pasarás a **PFX**.
Nota 4 – Presionar delante después del primer o segundo golpe te pondrá en **PDG.** Si lo haces en el tercer o cuarto golpe, pasarás a **PPT.**

El movimiento más útil

El golpe Rave Spin de Lei es muy práctico, siempre que el primer golpe dañe al enemigo. De cualquier manera es un gran golpe para cambiar de postura.

Fortalezas

Una vez controlado, el cambio de posturas es muy útil. El golpe de Lei más utilizado en Tekken 2 (Ground lie into Double kick), sigue siendo tan práctico como entonces, aunque también es un magnífica forma de empezar un Juggle. Además tiene un gran número de ataques bajos, que siempre son más difíciles de boloquear.

Debilidades

Lei requiere mucho tiempo para llegar a controlarlo plenamente, por lo que no es recomendable para los principiantes. Su Imparable es muy lento y no inflige daño a los oponentes tumbados.

El mejor Juggle

⇩+✖+●,✖+●, #, ■+▲, ■+▲, ●~●,✖,✖

Combos de 10 golpes

■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,▲,✖
■,▲,■,✖+●,▲,■,●,■,●,●
■,▲,■,✖+●,✖+●,✖+●,■,■,▲, [●~●,✖,✖]

Tácticas

No cambies de postura aisladamente. Hazlo conectándolo con un movimiento, así reducirás las posibilidades de ataque de tu rival. Aprende los movimientos que permiten cambiar de postura.

Últimos consejos

Aprende los movimientos que te permiten adoptar otras posturas. Si no te veras en una seria desventaja.



¡Con truco!

El golpe Low Turning Punches (**ES** ⇙+■, ■,■,■,■) es muy bueno cuando tu rival está noqueado. Tumbarse el tiempo que dure el ataque del rival es una buena táctica, aunque te pueden llamar cobarde, gallina ...

Paul Phoenix



Poder: 9/10
Velocidad: 6/10
Apariencia: 7/10
Movimientos: 9/10
Facilidad de uso: 4/10
Control total: 7/10

Llaves y presas

Shoulder Toss	■+✖
Arm Bar Rollover	▲+●
Flip Throw	⇦+▲+✖
Shoulder Ram	⇨,⇨+■+▲
Face Smash	⇩+■+▲ N

Llaves laterales

Arm Screw	[■+✖ or ▲+●] <CIO>
Trip Slam Down	[■+✖ or ▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

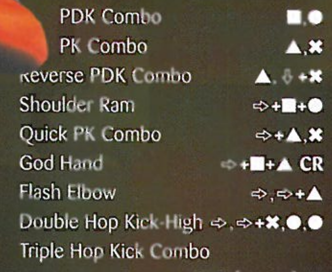
Reverse Neck Throw	[■+✖ or ▲+●]

Golpes

PDK Combo	■,●
PK Combo	▲,✖
Reverse PDK Combo	▲, ⇩ +✖
Shoulder Ram	⇨+■+●
Quick PK Combo	⇨+▲,✖
God Hand	⇨+■+▲ CR
Flash Elbow	⇨,⇨+▲
Double Hop Kick-High	⇨,⇨+✖,●,●
Triple Hop Kick Combo	⇨,⇨+✖,●,[⇨_⇩]+●
Double Hop Kick-Low	⇨,⇨+✖,●,[⬃_⇩]+●

Multipart ①





1 Ultimate Tackle ⬃+■+▲



2 Arm Bar ■+▲ (Nota 2)



2 Ultimate Punches ▲,■,▲,■,▲



2 Ultimate Punches ■,▲,■



3 Arm Bar ■+▲ (Nota 2)



2 Ultimate Punishment ⬇+▲, ■,■,N,■,■,●~■~■+▲ (Nota 3) N

Rolling Kick	⇨,⇨+● RG
Hammer Punch	MA+■
Hammer-Power Punch	MA+■,▲
Hammer-Falling Leaf	MA+■,●,▲
Down Strike	⇩+▲ (Nota 1)
Falling Leaf	⇩+●,▲
Shredder	⬀+✖,●
Thruster	⇩ ⬂ ⇨+■ DE
Deathfist	⇩ ⬂ ⇨+▲
Sway	⇩ ⬃ ⇦,▲
Sway-God Hammer	⇩ ⬃ ⇦,N+■
Sway-Power Fist	⇩ ⬃ ⇦,N+▲ RG
Sway-Phoenix Rush	⇩ ⬃ ⇦,N+✖,▲,■
Sway-Stone Break Rush	⇩ ⬃ ⇦,N+✖,▲,▲



Paul lanza por los aires a Law con el golpe Stone Breaker. Es un gran golpe, especialmente si lo enlazas con Falling Leaf para iniciar un Juggle.

Jaw Breaker	⇩,⬊+▲
Gut Buster	⇩,⬊+▲,■
Stone Breaker	⇩,⬊+▲,▲
1) Taunt	⬇ (unos 3 seg)
2) Somersault	⇧+▲+✖+● DP

Nota 1 - Sólo puede ser ejecutado si el oponente esta tumbado.

Imparables

Super Death Fist	⇦+■+▲

El movimiento más útil

El golpe Death Fist es sin duda alguna el movimiento más utilizado de toda la saga. Es rápido, se puede retrasar, resta mucha energía, especialmente

Nota 2 - Para escapar, pulsa ■+▲, ▲,▲,▲,▲.

Nota 3 - Calcular cuando tenemos que pulsar el botón es muy difícil. Los ■,■ después de la N no son necesarios, aunque ayudan. ●~■~■+▲ deben pulsarse entre el tercer y cuarto puño.



¿Sabéis lo que pasa después? Pues no lo intentéis con vuestro hermano.

Imparables



Super Death Fist
⇦+■+▲

en un Counter. En suma, es la mejor baza de Paul.

Fortalezas

Los sencillos pero poderosos movimientos de Paul son claramente su fortaleza. Su segundo combo de 10 golpes es sumamente difícil de parar para algunos jugadores, así como su Falling Leaf combo.

Debilidades

Su primer Combo de 10 golpes es muy pobre y le falta un amplio abanico de movimientos.

El mejor Juggle

⇗+●,■,⇨,⇨, ⇩+●,■

Combos de 10 golpes

■,▲,✖,▲,■,▲,■,●,▲,■
■,▲,✖,■,●,▲,■,●,▲,■

Tácticas

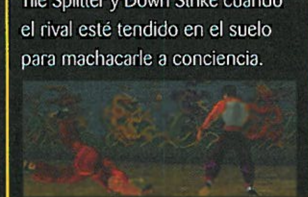
Paul basa muchos de sus ataques en los Counters. Intenta esquivar los golpes de tu rival con pasos laterales y, cuando falle, hazle un Counter con el golpe Death Fist. Cuando tu oponente comience a bloquear tus ataques, prueba con Falling Leaf.

Últimos consejos

Death Fist sigue siendo su mejor golpe, ¡úsalo siempre que puedas!.

¡Con truco!

Alterna los golpes Tile Splitter y Down Strike cuando el rival esté tendido en el suelo para machacarle a conciencia.



King



Poder: 8/10
Velocidad: 5/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 10/10
Facilidad de uso: 4/10
Control total: 1/10

Así de espectacular es una de las llaves por la espalda de King.

Llaves y presas

Swinging DDT	■+✖
Suplex	▲+●
DDT	⬇,#, ⇙, ⇩, ⇙+■+▲
Tombstone Piledriver	⇙,⇨+▲
Giant Swing	⇨,⇦,⇙,⇩,⇘,⇨+■ N
Frankensteiner	⇩+✖+● ES
Figure Four Leg Lock	⇙+■+▲
Wishbone Powerbomb	⇩,⇙,⇦+■+▲
Coconut Crush	⇩+▲+✖
Powerbomb	⇩+[■+✖ or ▲+●] <oponente agachado>

Llaves laterales

Power Backbreaker	[■+✖ or ▲+●] <CIO>
Shin Breaker	[■+✖ or ▲+●] <CDO>

Llaves por la espalda

One-legged Boston Crab	■+✖
Abdominal Stretch	▲+●
Octopus Slam	⇦,⇨+■+▲

Llaves en el suelo

Oponente en posición KO

Mini Giant Swing	⇙+■+✖
Head Bomber	⇙+▲+●

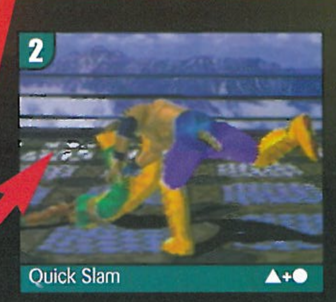
Multipart 1



1 Irish Whip ⇦+■+▲



2 Spin Feint ■+✖



2 Quick Slam ▲+●



2 Turn Around ■+▲



2 Face Slam ✖+●

Figure Four Leg Lock	⬋+▲+●

Oponente en posición TAL

Shoulder Cracker	⇙+[■+✖ _▲+●]

Oponente en posición TSC

One legged Boston Crab	⇙+[■+✖ _▲+●]

Oponente en posición TSL

Chicken Wing	⇙+[■+✖ _▲+●]

Oponente Bocabajo/Costado Izqdo.

Camel Clutch	⇙+[■+✖ _▲+●]

Oponente Bocabajo /Costado Dcho

Mini Romero	⇙+[■+✖ _▲+●]

Oponente Bocarriba/Los 2 costados

Roll 'em Over	⇙+[■+✖ _▲+●]

Golpes

Axel Twist	■+▲ ES
Axel Spinner	■+▲,■
Strike Elbow	⇘+■
Forearm Bust	⇘+▲
Low Punch-Quick Upper	⇩+■,N+▲
King Flicker	⇨,⇨+▲
Stomach Smash	⇨,⇨,N+▲ DE
Black Bomb	⇨,⇩,⇩,N+■+▲
Leg Breaker	TA, ⇩+■

Crouching Upper TA, ⇩+▲
Knuckle Bomb ⇗+■+▲
Elbow Drop [⇖_⇧_⇗]+▲+● TAL RG
Mini Elbow Drop ⇩+■+▲ TAL RG
Shoulder Tackle ⇨+▲+✖
Ali Kicks ⇩+✖+●, ●, ●, ●, ●
Ali Kicks Into Uppercut ⇩+✖+●,[●],▲
Exploder ✖+●_a, ⇨+✖+● KO RG
Running Exploder ⇨,⇨,⇨+✖+● KO RG
Jail Kick ⇨,⇨+●
Prison Break ⇦+● ES
Boomerang PL+✖+● RG
Knockout Punch PL+▲ DE
High/Mid Kick Reversal ⇦+■+✖_▲+●
Low Parry ⇩_⇙+■+✖_▲+●

El movimiento más útil

El golpe más efectivo de King es el Jail Kick (⇨,⇨+●). Es muy rápido provoca un daño considerable, especialmente en un Counter. Y también tiene un alcance considerable.

Fortalezas

La principal fortaleza de King es su habilidad en el wrestling. La cantidad de llaves y Multiparts que tiene supera a la de cualquier otro luchador. Puede terminar un asalto en un suspiro. Además, ahora tiene Reversals, siendo un luchador muy equilibrado. Fuerza, velocidad, variedad de golpes ... lo tiene todo.

Multipart ❷


1 Jaguar Driver ⇩⇘⇨+■


2 Face Buster ■+▲


3 Boston Crab ■+▲,✖,●,■+▲





Debilidades

Ahora es más fácil escapar de los Multiparts de King, y sólo puede hacer Reversals de las patadas, algo que es muy peligroso. Sus Combos de 10 golpes son muy lentos y muy fáciles de bloquear con un Reversal.

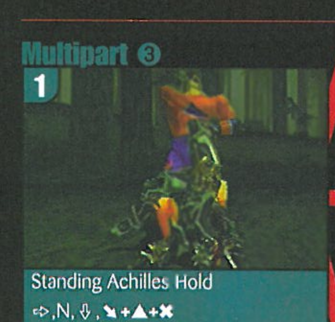
El mejor Juggle

⬇, ⇩+■,▲,■, ⇩+✖+●,▲

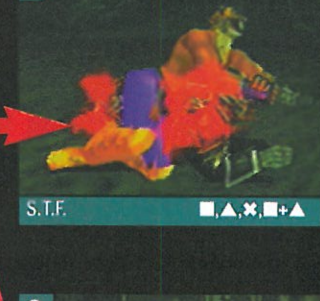


¿Erfect? ¡Wow! ¡He vencido a Yoshimitsu erfectamente!. Me encantan los erfects...son como los perfects pero ¡en forma erfect!. Y son erfectaculares.

Multipart ❸


1 Standing Achilles Hold ⇨,N,⇩,⇘+▲+✖


2 Sharpshooter ■+▲,✖,■,■+✖


2 S.T.F. ■,▲,✖,■+▲

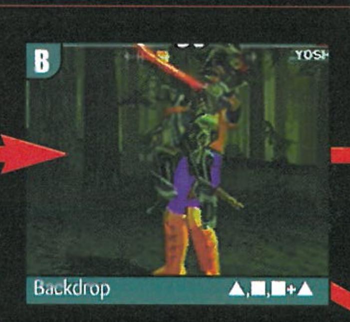

2 Indian Lock ■+▲,■,✖,■+▲


3 Surfboard ■,✖,●,■+▲,✖+●



Super Multipart


A Reverse Arm Clutch ⇨,⇘+■+✖_▲+●


B Backdrop ▲,■,■+▲


F Reverse Full Nelson ⇘,⇘+▲+● <coge al oponente agachado>

Combos de 10 golpes



■,▲,■,■,▲,●,●,●,■,✖_■
■,▲,■,■,✖,✖,●,●,■,✖_■
■,▲,■,■,✖,✖,●,✖,▲,■+▲

Tácticas

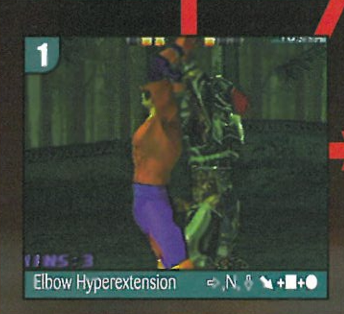
Si puedes ejecutar los Multiparts de King, ¡úsalos! Dejarás a tus rivales hechos polvo. Otra buena táctica es realizar un par de Ali Kick/ Uppercut combos cuando tu oponente se esté levantando para volverlos a tumbar y así poder hacerles tranquilamente una llave en el suelo.

Multipart 4


2 Triple Buster ■+▲,■+▲

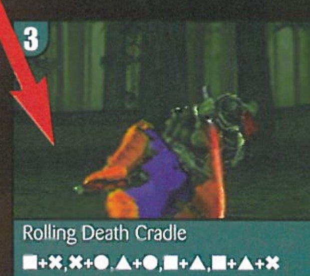

2 Side Russian Leg Sweep ■+▲,●,▲+●


3 Snapping Arm Bar ●,✖,●,✖+●,■+▲


1 Elbow Hyperextension ⇨,N,⇩ ↘+■+●


2 Chicken Wing ▲,■,■+▲+✖


3 Dragon Sleeper ▲,■,✖,■+▲+●,■+▲+●


3 Rolling Death Cradle
■+✖,✖+●,▲+●,■+▲,■+▲+✖


El golpe Boomerang causa mucho daño por la potencia con la que King lo efectúa.



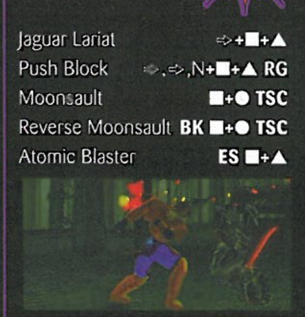






Imparables

Jaguar Lariat	⇨+■+▲
Push Block	⇨,⇨,N+■+▲ RG
Moonsault	■+● TSC
Reverse Moonsault	BK ■+● TSC
Atomic Blaster	ES ■+▲



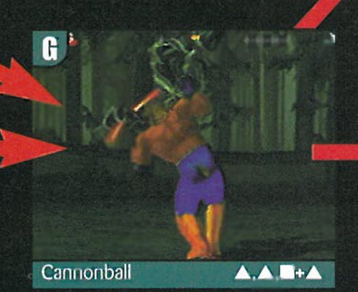

C German Suplex ✖+●,■+▲

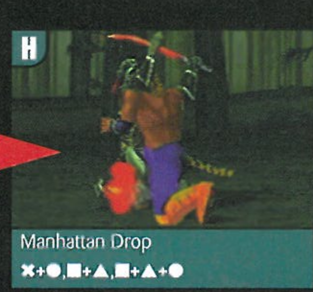

Powerbomb ■,▲,✖+●


E Giant Swing ▲,■,✖,● →

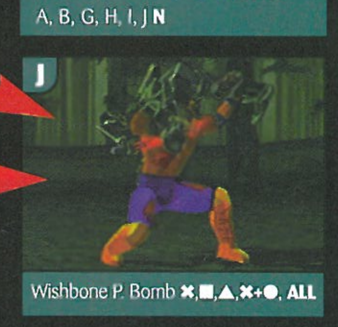
Multipart de 6 Llaves

A, B, G, H, I, J N


G Cannonball ▲,▲,■+▲


H Manhattan Drop
✖+●,■+▲,■+▲+●


I Superfreak ■,▲,✖+●,■+▲


J Wishbone P. Bomb ✖,■,▲,✖+●, ALL

GOLPE POR GOLPE

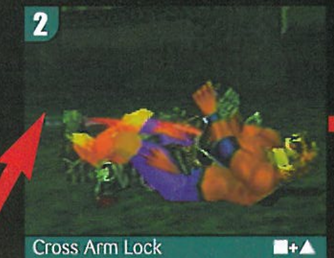
Últimos consejos

Memoriza los Multiparts de King tan pronto como puedas. Son la clave de la victoria ¡y son muy espectaculares!.



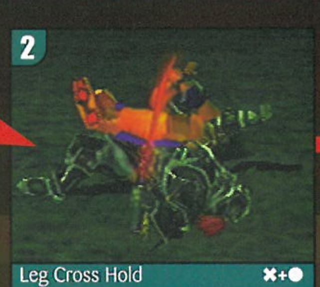
Multipart 5

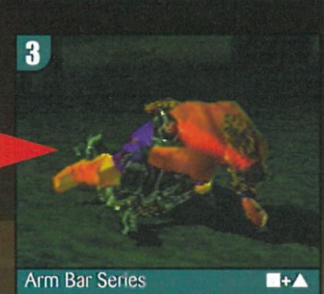

1 Ultimate Tackle [↙_TA]+■+▲


2 Cross Arm Lock ■+▲

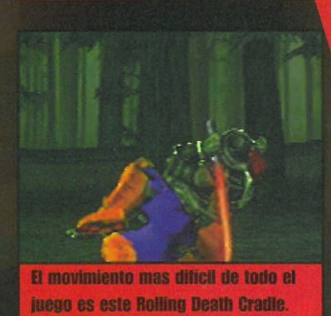

3 Arm Twist ■+▲

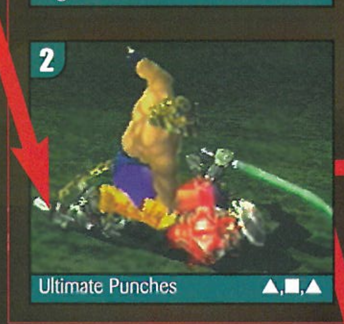


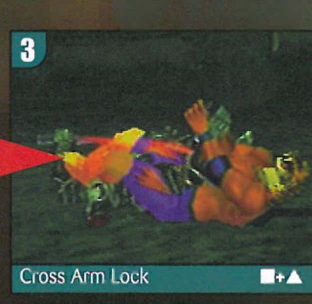

2 Leg Cross Hold ✖+●


3 Arm Bar Series ■+▲

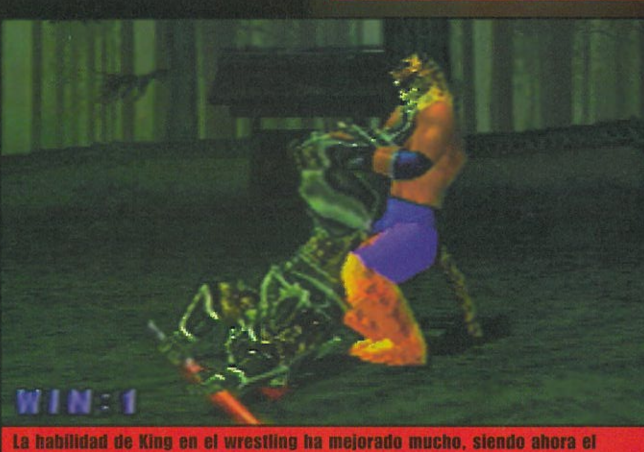

Más llaves rompehuesos, esta vez con el brazo como protagonista.

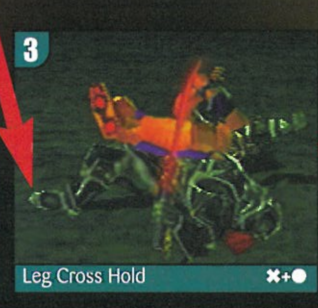

El movimiento mas difícil de todo el juego es este Rolling Death Cradle.

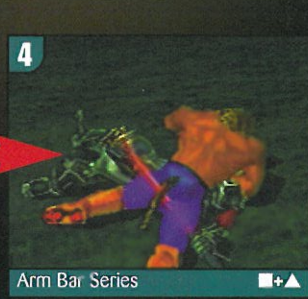

2 Ultimate Punches ▲,■,▲


3 Cross Arm Lock ■+▲


4 Arm Twist ■+▲


La habilidad de King en el wrestling ha mejorado mucho, siendo ahora el personaje con más llaves. Aquí vemos a Yoshimitsu sufriendo algunas de ellas.


3 Leg Cross Hold ✖+●

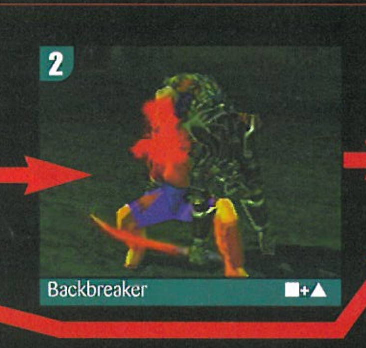

4 Arm Bar Series ■+▲





Multipart 6


1 Stomach Smash ⇨, ⇨, N, ▲
<Para realizar en un counter>


2 Backbreaker ■+▲


3 Leaping Powerbomb ■+▲, ⇧, ⇩, ✖+●



¡Con truco!

King tiene una forma infalible de machacar a los rivales. Cuando hayas tumbado a tu oponente, puedes hacerles una y otra vez el golpe Ali Kick/Uppercut Combo cuando intenten levantarse del suelo.



Jin Kazama



Poder: 8/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 8/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 4/10



Abuelo vs Nieto. El duelo final ha llegado, y todos apostamos por Jin.

Llaves y presas

Bitch Kicks	■+✖
Over-Shoulder Snap	▲+●
Leg Trip	⇩,⇙,⇦+■+✖



Striking Oshi-Taoshi	⇩+▲+✖ N
Stonehead	⇨,⇨+■+▲

Llaves laterales

Shoulder Flip	[■+✖ _ ▲+●] <CIO>
Limit Break	[■+✖ _ ▲+●] <CDO>

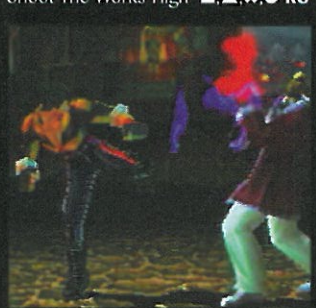
Back Throw

Spinning Butcher	[■+✖ _ ▲+●]
1) Ultimate Tackle	[⇩ _ ↙]+■+▲
2) Arm Bar	■+▲ (Nota 1)
2) Ultimate Punches	▲,■,▲
3)Arm Bar	■+▲ (Nota 1)

Nota 1 – Para escapar, pulsa ■+▲, ▲,▲,▲,▲.

Golpes

Shining Fists	■,■,▲
Devil Fists	■,▲,▲
Shoot The Works-High	■,▲,✖,● RG
Shoot The Works-Upper	■,▲,✖,⇨+● RG
1-2-Knee	■,▲,●
White Heron	■+●
White Heron into Roundhouse	■+●,▲,●
White Heron into Sweep	■+●,▲,⇩+●
Back Spin Kick	●
Demon Scissors	●~✖ KO
Power Overhead	⇨+▲ CR
Spinning High Kick	⇨+✖
Knee	⇨+●
Rush Punch	⇨,⇨+▲
Foot Jam	⇨,⇨+✖ RG
Slash Kick	⇨,⇨,⇨+✖ RG
Twin Lancers	⇩+■,▲ CR
Double Axe	⇩+●,●
Can Can Kicks	⇩+✖+●
Twin Pistons	ML+■,▲
Rising Upper	ML+▲
Rising Double Axe	ML+●,●
Tooth Fairy	PL+▲
Laser Cannon	⇦,⇨+▲,■,▲ DE
Laser Scraper	⇦,⇨+▲,■,⇩+▲ DE
Thunder Godfist-M/Kick	⇨,N,⇩,⇘+■,✖
Thunder Godfist-Sweep	⇨,N,⇩,⇘+■,●
Wind Godfist	⇨,N,⇩,⇘+▲
Electric Godfist	⇨,N,⇩,↘+▲ RG
Hell Sweeps	⇨,N,⇩,⇘+●,●
Corpse Splitter	↗+▲+●
Leaping Spin Kicks	⇗+●,●,●,●
Force Block	⇦+■+▲
Reversal	[⇦+■+✖ _ ⇦+▲+●]



La llave 'Striking Oshi-Taoshi' es uno de los golpes heredados de Jun.

El movimiento más útil

Thunder Godfist es el golpe más destructivo de Jin, y además se puede retrasar su ejecución y es muy difícil de bloquear con un Reversal. Lo mejor es que se puede combinar con una patada media o con un barrido.

Fortalezas

Es un luchador preparado para todo tipo de combates y cuenta con Combos de 10 golpes tan destructivos como variables. Tiene Reversals y un buen abanico de golpes.

Debilidades

Ninguna en concreto, de hecho, es un gran luchador, aunque su especial es muy lento y carece de ataques rápidos que sean demoledores.

Imparables

Lightning Uppercut	⇦+■+●
Super Lightning Uppercut	⬅+■+●



El mejor Juggle

⇨,N,⇩,⇘+■,■~▲,⇨,⇨+▲,⇨,N,⇩,⇩+●,●

Combos de 10 golpes

⇨,⇨,N,▲,■,▲,▲,✖,●,●,■,▲,■
⇨,⇨,N,▲,■,▲,▲,✖,●,●,✖,▲,■
⇨,⇨,N,▲,■,●,●,▲,●,✖,▲,■
✖,▲,●,✖,■+●,▲,▲,■,▲
✖,▲,●,✖,■+●,▲,■
⇦+▲,●,●,●,●,✖,■+●,▲,■ _ ⇩+✖+●

Tácticas

Jin puede pelear cuerpo a cuerpo o guardando las distancias, basando sus ataques en dos movimientos: Hell Sweeps y Godfists. Usa siempre que puedas sus Combos de 10 golpes, poque son muy difíciles de bloquear.

Últimos consejos

Recuerda que tiene Reversals y que todos los movimientos ⇨,N,⇩,⇘ pueden retrasarse para engañar al rival. Además, su golpe Leaping Spin Kicks es muy difícil de bloquear.

¡Con truco!

La baza de Jin para reducir al oponente está en su golpe Hell sweeps. Utilízalo cuando el rival se esté levantando.

Heihachi Mishima



Poder: 9/10
Velocidad: 7/10
Apariencia: 7/10
Movimientos: 9/10
Facilidad de uso: 6/10
Control total: 7/10



Heihachi ejecuta su letal llave lateral izquierda sobre Xiaoyu. Podéis pensar que ya está algo viejo porque, en vez de aprovechar la ocasión de ligar con una joven estudiante japonesa, lo único que se le ocurre es aplastarle la cabeza.

Llaves y presas

Neck Breaker	■+✖
Powerbomb	▲+●
Stonehead	⇨,⇨+■+▲ N
Headbutt Carnival	⇨,⇨+■+●

Llaves laterales

Neck Chopper	[■+✖ o ▲+●] <CIO>
Freefall	[■+✖ o ▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Atomic Drop	[■+✖ o ▲+●]



Golpes

One-Two Punches	■,▲
Shining Fists	■,■,▲
Devil Fists	■,▲,▲
Demon Executer	■,▲,▲~■+▲
Demon Scissors	●~✖ KO DP
Demon Palm	■+▲
Demon Massacre	⇨+■,⇦+▲,■ RG
Demon Lair	⇨+■,⇦+▲,● RG
Backhand	[⇨_➡]+▲
Demon Shout	[⇨_➡]+▲~■+▲
Right Splits Kick	⇨+●
Demon Uppercut	⇨,⇨+▲
Left Splits Kick	⇨,⇨+✖ RG DE⇨
Slash Kick	⇨,⇨,⇨+✖ RG
Demon's Boar	⇦+▲ RG
Shadow Step	⇦,⇦,N+✖+●
Tile Splitter	MA+■
Tile Splitter, Death Fist	MA+■,▲
Geta Stomp (rival tumbado)	⇩+●
Twin Pistons	⇩+■,▲
Hell Axle	⇗+✖,● RG



Rising Sun	⇗+●,●
Deathfist	⇩⇘⇨+▲
Thunder Godfist	⇨,N,⇩,⇘+■
Wind Godfist	⇨,N,⇩,⇘+▲
Jumping Mid Kick	⇨,N,⇩,⇘+✖
Jumping Low Kick	⇨,N,⇩,↘+✖
1) Hell Sweeps	⇨,N,⇩,↘+●(●,●)
2) Thunder Godfist	■
2) Demon Godfist	▲
2) Tsunami Kick	N+●,●
Tsunami Kick	ML+●,●
Auger (Taunt)	▲+✖+●

El movimiento más útil

Tanto el Demon Uppercut (⇨, ⇨+▲) como The Hell Sweep combo (⇨,N,⇩,⇘+●,●,●) deben ser utilizados tantas veces como se pueda, ya que son muy poderosos, sobre todo el primero, porque es un inmejorable comienzo de Juggle.

Fortalezas

Heihachi es el rey del Juggle en Tekken 3. Posee variados y poderosos Juggles. y también muchos golpes para iniciarlos, así como golpes a varias alturas combinados y un movimiento de huída.

Imparables



Demon Tile Splitter	⇩+■+●

Debilidades

Es muy fácil bloquearle los golpes con un Reversal. Además, no puede ejecutar Reversals, lo que hace que pierda enteros en su valoración final.

El mejor Juggle

⇨,⇨+▲,■,■,⇨,N,⇩,⇩+●,●,■

Combos de 10 golpes

⇨,⇨,N,#, ■,▲,■,■,✖,●,●,■,▲,■
⇩+✖,▲,▲,●,●,■,▲,■,▲,■
⇩+✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,●
⇩+✖,▲,▲,●,●,■,●,■,▲,■

Tácticas

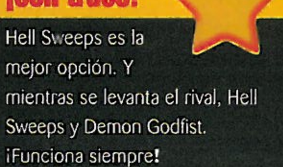
Heihachi es un luchador de ataque constante. Su potencial en los Juggles hace obvia su forma de luchar, empezando con The Demon Uppercut o Wind Godfist, y después ejecutando el juggle que te guste. Utiliza The Hell Sweeps dentro de un Thunder Godfist a menudo, pero recuerda que sólo en los personajes más grandes conectarás los 3 golpes Hell Sweeps.

Últimos consejos

Heihachi es el maestro del Juggle, así que usa Demon Uppercut a menudo.



¡Con truco!



Hell Sweeps es la mejor opción. Y mientras se levanta el rival, Hell Sweeps y Demon Godfist. ¡Funciona siempre!





La llave Carnival Headbutt le otorga a Heihachi una victoria perfecta.

Yoshimitsu



Poder: 7/10
Velocidad: 7/10
Apariencia: 9/10
Movimientos: 7/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 6/10





Tal y como hace Nina, Yoshimitsu puede echar un "apestosillo" aliento.

Llaves y Presas

Flying Body Slam	■+✖
Jaw Smash	▲+●
Rainbow Drop	⇩,⇙,⇦+■+▲ N
Life Siphon	EEA [■+● o ▲+✖]
Live Give	EEA [→+■+●]

Llaves Laterales

Flying Cartwheel	[■+✖_▲+●] <CIO>
Clonimitsu	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Missile Slam	[■+✖_▲+●]

Golpes

Punch-Double Uppercut	■,▲,■
PK Combo	▲,✖
PDK Combo	▲, ⇩+✖
Zig-Zag	✖,●
Kangaroo Kick	●~✖
Triple Roundhouses	●,●,● DT
Backhand	⇨+▲ VO
Ninja Blade Rush	⇨,⇨+▲
Ninja Blade Slice	⇨,⇨+▲ NC
Energy Gain	⇩+✖+●
Knee Bash	⇨,⇨+●
Dive Bomb	⇨,⇨+■+▲ ES
Shark Attack Combo	⇨,⇨+✖+●,■+▲,✖+●
Stone Fists	←+■,■,■,■,■,■
Uppercut-Backhand	⇩+■,▲ VO
Door Knocker	⇩+■,■,■,■ RG
Basic Uppercut	⇩+▲
Side Kick	⇩+●
Stone Backhands	↙+▲,▲,▲,▲,▲,▲
1) Spinning Low Kicks	↙+✖,✖,✖,✖,✖
2) Front Kick	⇨+●
Sword Debate Position	PL+✖+●EEA
Jumping Twist Foot	[⇖_⇧_⇗]+●
Lunging Sweep	TA, ⇩+✖
Sit	⇩+✖+●
Gain Life	⇩+✖+●,N
Teleport	⇩+✖+●[⇦_⇨]
Meditate	⇩+✖+●
Feint Stone Backhands	⇩+✖+●,▲,▲,▲,▲,▲
Feint Kangaroo Kick	⇩+✖+●,●
Sit-Stand Up	⇩+✖+●, ⇧
Spinning Evade	⇦+✖+● (x6) DP
Low Parry	[⇩_⇙]+[■+✖_▲+●]
Poison Wind	⇗+✖+●
Poison Rush	⇗+✖+●, ⇦+■
Poison Typhoon	⇗+✖+●, ⇦+■,✖+●
1) Poison Hurricane	⇗+✖+●, ⇦+■,●
2) Delay Sword (**Nota 1**)	↙
3)Sword Slice	N
1) Sword Slice	⇙+■
2) Delay Sword (**Nota 1**)	~N, ↙
3)Sword Slice	N
Backflip	⇖



Nota 1 – Después de 6 pasos, el golpe Delayed Sword Slice infligirá un 100% de daño.

El movimiento más útil

Yoshimitsu tiene muchos golpes útiles, por lo que es difícil quedarse con uno. El Combo Shark Attack (⇨,⇨+■+▲, ✖+●, ■+▲) resta mucha energía, incluso si sólo conecta un golpe con el rival, y no puede bloquearse con un Reversal, así que utilízalo para mantener las distancias.

Fortalezas

Tiene una espada con la que puede ejecutar una extensa lista de Imparables, que debes utilizar a menudo. Double Front Slice es también un buen movimiento, ya que golpea por delante y por detrás de Yoshimitsu. Sus Combos de 10 golpes deben realizarse muy cerca, aunque tampoco es mal sistema empezarlos desde lejos, porque sus últimos golpes son Imparables.

Debilidades

Frente a los rivales que pueden bloquear su espada con un Reversal, Yoshimitsu está en desventaja. Carece de ataques bajos contundentes, lo que es una debilidad frente a jugadores con un nivel decente.

El mejor Juggle

●~✖,⇨,#,✖

Combos de 10 golpes

■,▲,■,●,●,●,■,■,■,■
■,▲,■,●,▲,▲,▲,●,■,■
■,▲,■,●,●,●,■,✖+●
●,●,▲,▲,●,●,■,■,■,■

Tácticas

Debes usar el Combo Shark Attack muy a menudo, ya que inflige mucho daño. Hagas lo que hagas, nunca



Con este movimiento Yoshimitsu recupera la energía perdida en el combate.



Con el Harakiri, Yoshimitsu también pierde una gran parte de su energía.



Imparables

Sword Impale	⇦,⇦+■
1) Spinning Sword	⇦,⇦+■~■
2) Spin Cancel	⇦,⇦
Sword Sweep	TA,⬃,⇦+■
Helicopter Leap	↗+■+▲
Heli Quick Down Slash	↗+■+▲,⇩
Reverse Helicopter	↗+■+▲,←
1) Standing Suicide	⇩+■+● DP
2) Spinning Suicide	←+■,■,■ DP
Fake Turning Suicide	⇨,⇨+■+●,N ES
1) Turning Suicide	⇨,→+■+● DP
2) Second Stab	⇨,⇨ DP
1) Sword Pogo	⇧+■+▲
2) Pogo Rush	[⇦,⇦_⇨,⇨]
2) Pogo Hop	[⬁_⇧_⬀]
2) Kangaroo Kick	✖+●
1) Death Pose	←+■+▲
2) Bad Breath (Cualquier botón)	
Wood Chopper	⇨,⇨+✖,■
Double Front Slice	⇩⬂⇨+■
Sword Counter	←+■+●

utilices el golpe Three Spinning Kicks. Son muy fáciles de bloquear, esquivar y de parar con un Reversal. Utiliza y entremezcla los Combos Hurricane y Poison Wind para confundir a tu enemigo y así poder practicarle una llave lateral, que son muy espectaculares en el caso de Yoshimitsu.

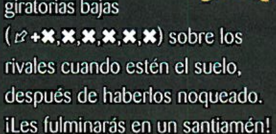
Últimos consejos

Para algo tiene una espada, ¡utilízala aunque te llamen tramposo!.



¡Con truco!

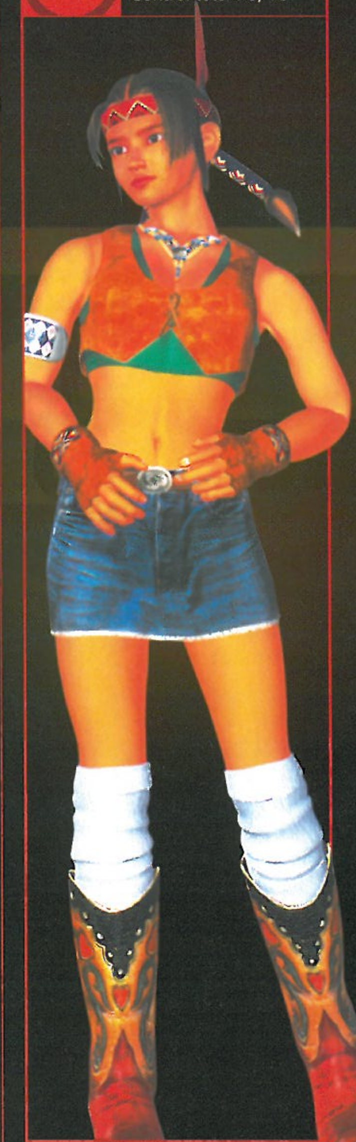
Utiliza las patadas giratorias bajas (⬃+✖,✖,✖,✖,✖,✖) sobre los rivales cuando estén el suelo, después de haberlos noqueado. ¡Les fulminarás en un santiamén!



Julia Chang

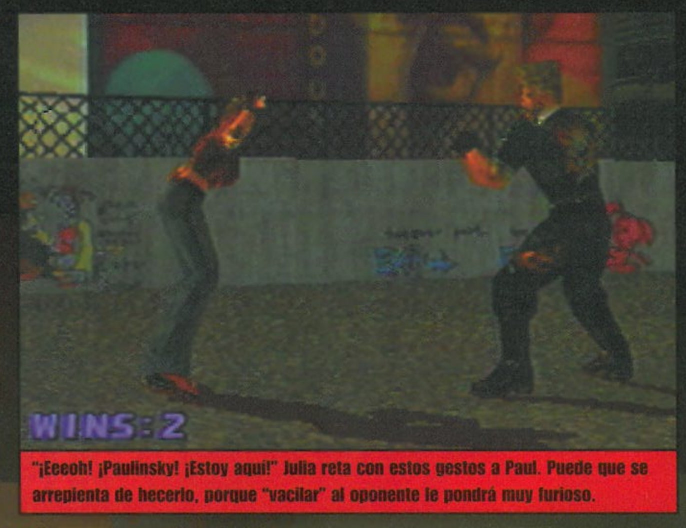


Poder: 6/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 7/10
Movimientos: 6/10
Facilidad de uso: 6/10
Control total : 5/10





Las llaves de Julia están inspiradas en las de su madre, Michelle Chang.



"¡Eeeoh! ¡Paulinsky! ¡Estoy aquí!" Julia reta con estos gestos a Paul. Puede que se arrepienta de hacerlo, porque "vacilar" al oponente le pondrá muy furioso.

Llaves y Presas

Fireman Carry into Slam	■+✖
Perfect Plex	▲+●
Northern Lights Suplex	⇩,⬃+■+✖
Double Arm Underhook	⇩+■+▲
Mad Axes	⇩,⬃,⇦,⇨+▲
Cross Arm Suplex	TA,⬃,⇩,⬃+■+▲ N

Llaves Laterales

Running Bulldog	[■+✖_▲+●] <CIO>
Twisting Frankensteiner	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Flying Head Smash	[■+✖_▲+●]

Golpes

G-Clef Cannon	■,■,■
Rush-Mini Bow	■,■,●
Rush-Bow Leg Kicks	■,■,●,✖
Machine Gun Cannon	■~▲,■
Machine Gun-Low	■~▲,✖
Machine Gun-High	■~▲,●
Spin Behind	▲~⇦
Twin Arrow	■+▲ RG
Ultimate Cannon	▲+✖,■
Spin Sideways	✖+●
Spin-Roundhouse	✖+●,●
High Kick-Razor's Edge	●,●,■
Triple Spinning Kick	●,●,●
Double Spin-Low Kick	●,●,⇩+●
Flash Uppercut	⇨+■
Palm Explosion	⇨+■~▲ DE
Elbow	⇨,⇨+■
Elbow-Skyscraper Kick	⇨,⇨+■,●
Foot Stomp	⬀+✖+●
Thunder Palm	⇩,↘+■
Lightning Bolt	⇩,↘+■,▲ DE⇨
Axe Cannon	⇩+■,■
Axe-Mini Bow	[■+●_⇩+■,●]
Axe-Bow Leg Kicks	[■+●_⇩+■,●]✖
Mid-Ultimate Cannon	⇩+▲,✖,■
Low Razor	⇩+●
Razor's Edge	⇩+●,■
Sweep-Headkick	⇩+●,●
Sweep-Low Kick	⇩+●,⇩+●
Mini G-Clef Cannon	⇩+▲,■
Uppercut-Elbow	[ML+▲_✖~▲]▲
Uppercut-G-Clef Cannon	ML+▲_✖~▲]■,■
Uppercut-Low Razor	[ML+▲_✖~▲]●
Uppercut-Razor's Edge	[ML+▲_✖~▲]●,■
Uppercut-Sweep-Headkick	[ML+▲_✖~▲]●,●
Uppercut-Sweep-Low Kick	[ML+▲_✖~▲]●,⇩+●
Skyscraper Kick	ML+●
Body Elbow	TA,⇩+▲ DE
Bow Leg Kicks	TA,⇩+●,✖
Taunt	▲+✖+●
Low Parry	[⇩_⬃]+[■+✖_▲+●]

El movimiento más útil

El golpe Razor's Edge (⇩+●,■) es un golpe no muy espectacular pero de gran utilidad. Básicamente puede ser ejecutado después de un Combo, provocando el inicio de un Juggle. Y aislado también es un gran golpe que resta mucha energía.



Imparables

Heaven Cannon ⇨+■+●

Fortalezas

Julia tiene un buen catálogo de pequeños Combos por alto y por bajo, y sus Combos de 10 golpes llegan a ser muy difíciles de bloquear. También tiene un amplio abanico de llaves y de ataques que golpean al rival cuando está tumbado en el suelo.

Debilidades

Aunque sus Combos más largos son difíciles de bloquear, sí son fáciles de parar con un Reversal. Carece de ataques rápidos. Es un personaje que llega a ser aburrido.

El mejor Juggle

(WS)+▲,■,■,#, ⇩+●,■

Combos de 10 golpes

▲,■,■,▲,✕,✕,✕,●,●,■
▲,■,■,▲,✕,✕,▲,✕,▲,■
▲,■,■,▲,✕,✕,▲,■,●,✕

Tácticas

Usa los ataques bajos, porque los altos son muy lentos y previsibles (y son una presa fácil para los Reversal). Utiliza sus Juggles y su provocación -Taunt- cuantas veces puedas.

Últimos consejos

Aprende sus Combos pequeños, especialmente aquellos que comienzan con un golpe bajo.



¡Con truco!

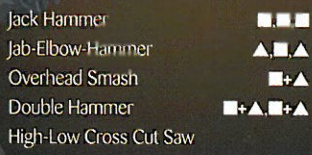
Utiliza el golpe Bow Leg Kicks sobre un oponente que esté intentando levantarse.

Gun Jack



Poder: 10/10
Velocidad: 4/10
Apariencia: 5/10
Movimientos: 8/10
Facilidad de uso: 8/10
Control total: 7/10





El Imparable Darkness Cutter resulta tan lento como efectivo.

Llaves y Presas

Body Slam	■+✕
Press Slam	▲+●
Pyramid Driver	⇩ ⇘ ⇨+■
Ground Zero	⇗+■+▲
Lift Up-Megaton Hit	⇗+■+▲, ⇩, ⇩+▲
Backbreaker	⇩ ⇙ ⇦+▲
Volcano	⇩+▲+●
Volcano Blaster	⇩, ⇩+▲+●
Body Smash	⇙+▲+✕
Choke Slam	⇨, ⇨+▲+✕
Pile Driver	⇙, ⇨+■+▲
1) Body Press	⇩+■+✕
2) Hammer	■+▲

Llaves Laterales

Long Bomb	[■+✕_▲+●] <CIO>
Hanging Neck Throw	[■+✕_▲+●] <CDO>

Llaves por la espalda

Spinal Crush	■+✕
Throw Away	▲+●

Golpes

Jack Hammer	■,■,■
Jab-Elbow-Hammer	▲,■,▲
Overhead Smash	■+▲
Double Hammer	■+▲,■+▲
High-Low Cross Cut Saw	[➔_⇨]+■+▲,■+▲
Cross Cut-Saw Blast	[➔_⇨]+■+▲, ⇩+▲
Sliding Attack	[➔_⇨]+✕+● RG
Double Axe	⇩+■+▲
1) Sit	⇩+✕+●
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Right	▲,■,▲,■
1) Sit-Pancake Press	⇩+✕+●,✕+●
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Right	▲,■,▲,■
Whiff Body Press	⇩+■+✕ RG TSL
Thunder Slap	⇩+▲+✕
Rushing Uppercut-Left	➘+■,▲,■,▲
Rushing Uppercut-Right	➘+▲,■,▲,■
Debugger	⇦, ⇙, ⇩, ➘+■
Megaton Blast	⇦, ⇙, ⇩, ➘+▲
Machine Gun Blast	⇙+■,■,■,■,■,▲
Cossack Dance	⇙+✕,●,✕,●,✕,●
1) Pancake Press	⇗+✕+●
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Righ	▲,■,▲,■
Killing Uppercut	ML+■
Batter Up	ML+■+▲



Batter Up-Smash	ML+■+▲,■+▲
One-Two Blast	TA,■,▲
Takedown	TA,■+▲
Windmill Punches	TA, ⇩+■,▲,■,■ RG
Rushing Uppercut	TA, ➘+▲,■,▲
Hammer Rush-High	TA, ➘+▲, ⇨+■
Hammer Rush-Mid	TA, ➘+▲, ⇩+■
Hammer Rush-Low	TA, ➘+▲, ⇩+■
Hammer Rush-High	TA, ➘+■,▲, ⇨+■
Hammer Rush-Mid	TA, ➘+■,▲, ⇩+■
Hammer Rush-Low	TA, ➘+■,▲, ⇩+■
Sweep Rush-High	TA,■,■,■,▲, ⇨+■
Sweep Rush-Mid	TA,■,■,■,▲, ⇩+■
Sweep Rush-Low	TA,■,■,■,▲, ⇩+■
Low Cross Cut Saw	TA, ➘+■+▲
1) Wakeup Hammer	KO, ⬇+■+▲
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Right	▲,■,▲,■
Megaton Upper	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, ➘+■+▲

Nota 1 – Después del primer ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨, se pueden realizar 4 más antes de pulsar ■; después de esas cuatro veces, el golpe es Imparable.

El movimiento más útil

Su golpe High Low Cross Cut Saw sigue siendo el más útil -igual que en Tekken 2-. Ahora, el segundo golpe lo puedes cambiar por Megaton Punch, siendo ahora más difícil de bloquear con un Revesal.

Fortalezas

Su fuerza sigue siendo su principal baza. Tiene un abanico de golpes que mezclan distintas alturas de ataque, lo que hace muy difícil defenderse de él.

Debilidades

Velocidad. Gun Jack es muy lento para vencer a los luchadores del calibre de Nina, Jin o Lei o cualquier otro con

Imparables

Dark Greeting ⇨+●~■
Giant Foot Stomp ✖+●(✖+●,✖+●) (!)
Windup Punch ⇦↙⇩↘⇨■ GS (Note 1)

una velocidad de 7/10. Su Combo de 10 golpes es muy poderoso, pero muy sencillo de bloquear o parar con Reversals. Lo mismo ocurre con sus Imparables, que son muy fáciles de esquivar.

El mejor Juggle

⇦↙⇩↘⇨,↘+■,⇩+■+▲

Combos de 10 golpes

⇩+▲,■,■,■,▲,■,▲,■,■+▲,■+▲
⇩+▲,■,■,■,▲,■,▲,■,⬇+■+▲,■+▲
↗+■,■,●,✖,●,■,▲,■,■+▲,■+▲
↗+■,■,●,✖,●,■,▲,■,⬇+■+▲,■+▲

Tácticas

Debido a su lentitud, la mejor táctica es mantener una cierta distancia con el oponente y atacarle con los golpes que tienen mayor campo de acción. Procura dar siempre el primer golpe, porque si no serás tu quien reciba la paliza. Utiliza a menudo el golpe Megaton Sweep, y emplea todas sus llaves para alcanzar la victoria.

Últimos consejos

No selecciones a Jack cuando vayas a luchar contra un personaje rápido.

¡Con truco!

Utiliza el Megaton Punch contra un oponente tumbado.



Hwoarang



Poder: 8/10
Velocidad: 9/10
Apariencia: 9/10
Movimientos: 3/10
Facilidad de uso: 9/10
Control total: 5/10

El aura azul que rodea a Hwoarang indica que va a realizar un Imparable.

Convenciones Especiales

PIA - Pie Izquierdo Adelantado (Posición Básica)
PDA - Pie Derecho Adelantado
PFI - Flamingo con pie Izquierdo (Pie izquierdo en el aire)
PFD - Flamingo con pie Derecho (Pie derecho en el aire)

Llaves y Presas

Headache	■+✖
Human Cannonball	▲+●
Door Mat	⇩↙⇦+✖
Leg Hook	⇩,↙+■+✖
Roll and Choke	⇨,⇨+▲

Llaves Laterales

Kick Flurry	[■+✖_▲+●] <CIO>
Neck Snapper	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Slaughterhouse	[■+✖_▲+●]

Golpes

Golpes en la posición de Pie Izquierdo Adelantado (PIA)

Disrespect	■+▲ ES
Stance Change	✖+● PDA
Slice And Dice	■,■,✖
Home Surgery	■,■,✖,✖
Rejected	■,▲,✖
Rejection	■,▲,●
Machine Gun Kicks High	✖,✖,✖,✖ RG
Disorderly Conduct	✖,✖,●[➔] PFD[PIA]
Party Hearty	✖,✖,✖,●[➔] PFD[PIA]
Rock Your World	✖,✖,●,● PDA
Total Outrage	✖,✖,✖,●,● PDA
Menace	✖,✖,⇩+✖
Menace To Society	✖,✖,⇩+✖,●[➔] PFD[PIA]
Menace To Society Dbl	✖,✖,⇩+✖,●,● PDA
Flying Eagle	✖~●
Axe Murderer	●,✖
Hot Feet	●,●,●,● DT
Toe Jam	●,●
Rude Boy	●,⇨+✖
Hard Rocker	●,⇨+●
Kitchen Sink	●,●,⇦+●
Da Bomb	●,●,⇨+●
Blizzard Kicks	●,●,●,✖
Rusty Knife	⇨+▲ PDA
Left Flamingo Feint	⇨+✖,N PFI
Ecoli	[⇨+_⇨,N,⇩,↘]+✖~✖
Doggie Lift	⇨+● PFD
Grand Theft	⇨+●,● PDA
Spiral Tap	⇨,⇨+✖ PDA
Torpedo Kick	⇨,⇨+● VO
Body Blow	⇩+■+▲
Public Enemy	⇩+✖,●
Reverse Shot	⇦+▲
Nose Bleeder-Right	⇦+● DL PDA
Firecracker	⇩+●,●
Crippler	↙+● DL⇨
Repeater	↙+●~●
Sky Rocket	⇨,N,⇩,↘+●
Jump Kick	⇧+✖ PFI
Hunting Hawk	↗+✖,●,✖ RG
Tsunami Kick	ML+●,● PDA
Low Parry	[⇩_↙]+[■+✖_▲+●]

Golpes en la posición de Pie Derecho Adelantado (PDA)

Disrespect	■+▲ ES
Stance Change	✖+● PIA
Big Fists	▲,■,■ PIA
Ecoli	✖,✖ DT PIA
Backlash	✖~● DT PIA
Chainsaw Kick	●,✖
Cheap Shot	⇨+✖ PFI
Cheap Shot-R-Treat	⇨+✖,⬅
Bad Dancer	⇨+✖,✖
Grand Theft	⇨+●~●
Rip-off	⇨,⇨+✖ RG
Screw Kick	⇨,⇨+●~✖ RG
Nose Bleeder-Left	⇦+✖ DL PIA
Misdemeanour	⇦+● DT

Golpes de la Posición de Flamingo con pie Izquierdo (PFI)

Flamingo Sidestep	[⇧_⇩]
Flamingo Steppin'	⇨
Flamingo Back Dash	⇦
Rocket Launcher	✖,✖,✖ RG
Cannon Kicks	✖,✖,●[➔] PFD[PIA]
Kick Combo	✖,✖,●,●
Jump Kick	● PFD
Left Snap Kick	⇨+✖
Snap Spin Kick	⇦+✖ RG
Left Cutter	↙+✖
Right Cutter	↙+●

Golpes en la Posición de Flamingo con pie Derecho (PFD)

Flamingo Sidestep	[⇧_⇩]
Flamingo Steppin'	⇨
Flamingo Back Dash	⇦
Left Backhand	■
Right Punch	▲
Jump Kick	✖ PFI



Super Right	● DE⇨ PDA
Right Snap Kick	⇨+●
Snap Spin Kick	⇦+● RG
Left Cutter	⬀+✖
Right Cutter	⬀+●

El movimiento más útil

Más que el Flamingo, el golpe más útil de Hwoarang es Sky Rocket (⇨, N, ⇩, ⬂ +●). Es un fabuloso comienzo de Juggle que puede continuarse con numerosos Combos.

Fortalezas

Hwoarang prácticamente se basa en las patadas. Casi no tiene golpes de puños, por eso es muy recomendable para los principiantes. Si logra un Counter con el primer golpe de un Combo, el daño total será inmenso. Además tiene el Combo de 10 golpes más poderoso: un 140% de daños.

Debilidades

Cuando lo llegues a controlar, te darás cuenta de que es más limitado de lo que parecía. Su carencia de golpes bajos contundentes lo convierten en una presa fácil para los Reversals.

Imparables

1) Power Blast (En PFI)	■+●
2) Blast Cancel	⇦, ⇦ PIA
1) Dynamite Heel	⬀+✖+● {!}
2) Dynamite Cancel	⇦, ⇦ PFI

El mejor Juggle

⇨,N, ⇩, ⬂+●,#, ⬀+✖,●,✖

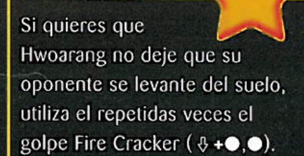
Tácticas

Utiliza a menudo ambas posiciones del Flamingo. Así conseguirás reducir las posibilidades de sufrir un Reversal de tu oponente. Y también es bueno recordar que el paso lateral en la posición del Flamingo es una alternativa más ofensiva que defensiva, aunque a primera vista no lo parezca.

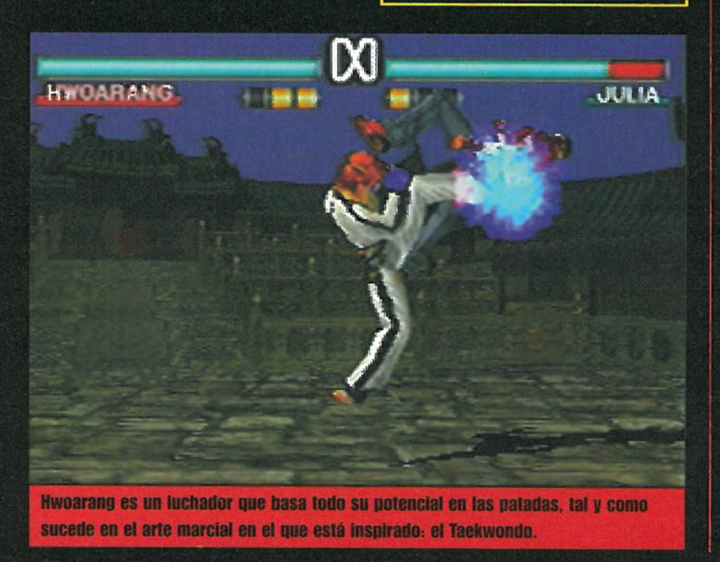
Últimos consejos

Sin duda alguna, las posibilidades del Flamingo te llevará a la victoria.

¡Con truco!



Si quieres que Hwoarang no deje que su oponente se levante del suelo, utiliza el repetidas veces el golpe Fire Cracker (⇩ +●,●).



Hwoarang es un luchador que basa todo su potencial en las patadas, tal y como sucede en el arte marcial en el que está inspirado: el Taekwondo.

Ogre/True Ogre



Poder: 9/10
Velocidad: 7/10
Apariencia: 6/10
Movimientos: 6/10
Facilidad de uso: 8/10
Control total: 7/10

Llaves y Presas

Press Slam	■+✖
Bear Hug	▲+●
Waning Moon	⇩, ⇩+▲+● VO

Llaves Laterales

Multi Slam	[■+✖_▲+●] <CIO>
Neck Toss	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Swing Swung	[■+✖_▲+●]

Golpes

Shining Fists	■,■,▲
Devil Fists	■,▲,▲
Cross-Backhand	▲,▲
Demon Scissors	●~✖ KO
Power Punch	⇨+▲
Right Splits Kick	⇨+●
Shoulder Ram	⇨+■+●
Hammer Fist	⇨, ⇨+■+▲
Left Splits Kick	⇨, ⇨+✖ RG
Bazooka Kick	⇨, ⇨+●
Hammer Heel	⇨, ⇨,N+●
Exploder	⇨, ⇨+✖+● TSC
Dragon Dive	⇨, ⇨,N+✖+●
Slash Kick	⇨, ⇨, ⇨+✖ RG
Shin Kick-Head Kick	⇩+●,N+●
Double Elbow	⇩+■,▲
Blazing Kick	⇩, ⬀+●
Double Knuckle	[⇧_⬀]+■+▲
Delay Double Knuckle	[⇧_⬀]N+■+▲
Hunting Hawk	⬀+✖,●,✖ RG
Windmill Kick	⬁+✖
Windmill-Tooth Fairy	⬁+✖,▲
Heavy Body Blow	ML+▲ DE⇨
1) Infinity Kick Combo	ML+✖,✖, ⇩+✖,✖...
2) Infinity Extension	⇧+✖...
2) Infinity Extension	⇩+✖...
2) Infinity Extension	⇩+✖...
Tsunami Kick	ML+●,●

Rising Kick	ML+✖+●
Groin Punch	TA, ⇨+■ PA
Power Slap	TA, ⇨+▲
Low Backhand Sweep	TA, ⇩+▲
Snake Creeper	TA,✖,✖,✖
Snake Dimension	TA,✖,✖, ⇩+✖

True Ogre Only

Evil Wheel	⇧+✖+●
Buffalo Horn	⇩+■+▲
Low Tail Spinner	⇩+✖+●
Mid Tail Spinner	⇩+✖+●
Dble Mid Tail Spinner	⇩+✖+●,✖+●
Deadly Revenge	TA, ⇩ (Nota 2)
Hell Flame	■+▲ {!}
Blazing Inferno	⇩+■+▲
Owl's Hunt	[KO_TAL]✖+●

Nota 2 – Realizar este movimiento después de recibir un puño medio.

El movimiento más útil

El golpe Hammer Fist es el más útil para los dos Ogres. Causa más daño que un lanzamiento, y golpeará incluso a los oponentes tumbados. En suma, un gran golpe.

Fortalezas

Ogre y True Ogre tienen parte de los movimientos de Lee Chao Lan, Kunimitsu, Jun, Armour King, Anna, Bruce, Wang, Baek, y Kazuya. Tienen algunos movimientos muy poderosos y la única llave de la que no se puede escapar, llamada Waning Moon.

Debilidades

La fusión de los movimientos de los personajes antes citados no funciona tan bien como cabía esperar, hasta el punto de llegar a echar en falta algún golpe de Paul (por ejemplo, su Death Fist) o de Heihachi (Demon Godfist). Les falta algo, a pesar de tener muchos golpes.

El mejor Juggle

⇩,✖,✖,✖, ⇩,✖,✖,✖

Imparables

Deadly Slice ⇦+▲
God Reverse ⇦+■+▲ (Nota 1)
Killing Blow ⇦+▲+✖
Serpent's Venom ⇨,⇨+▲
Deadly Slash ⇨,⇨,N+▲
Dragon Power Punch ⇦,⇦+■+▲
Bloody Scissors ⇗+■+▲
Burning Knuckle [⇧_⇗] ⇩+■+▲ (!)
Delay Burning Knuckle [⇧_⇗]N,⇩+■+▲ (!)

Nota 1 – Contra los puños altos de los rivales. Solo Ogre tiene este movimiento.

Combos de 10 golpes

No tiene ninguno.

Tácticas

Procura aprender todos sus golpes. Quizás te lleve algún tiempo, pero la recompensa valdrá la pena. Entremezcla tus ataques de distinta altura, y procura utilizar sus numerosos Imparables, especialmente los más rápidos, porque posiblemente tú oponente continuará en posición defensiva.

Últimos consejos

Varía tus patrones de ataque y memoriza todos sus golpes.



¡Con truco!

Utliza los golpes Hammer Fist o Buffalo Horn -este último sólo lo puede realizar True Ogre- sobre un oponente tumbado. Con un poco de práctica, conseguirás golpear siempre al rival.

Eddy G./Tiger



Poder: 8/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 8/10
Facilidad de uso: 9/10
Control total: 4/10





Bryan mira a Tiger mientras éste deja la lucha para "marcarse" un baile.

ASM - Posición Handstand (Apoyado Sobre las Manos).
RLX - Posición relajada

Llaves y Presas

Rio Deal ■+✖
Rio Special ▲+●
Rodeo Spin ⇦⇙⇩⇘⇨+■+▲ N

Llaves Laterales

Missile Launcher [■+✖_▲+●] <CIO>
Shadow Dancer [■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Air Mail [■+✖_▲+●]

Golpes

Rewinder Away ■+▲
Rewinder Near ⇩+■+▲
1) Slippery Kick ✖~● RLX (Nota 1)
2) Slider ● (Nota 1)
2) Side Flop ●,● (Nota 1)
2) Slider-Needle ●,■+▲
2) Slider-Hammer ●,■+▲,■+▲
1) Satellite Moon ●~✖
2) Hot Plate Special ✖ RLX (Nota 1)
2 Roundhouse ●
Back Handspring Kick ✖+●
Fakie Handspring ✖+●~⇦ ASM
Crying Needle TA,■+▲
Hammerhead TA,■+▲,■+▲
Front Stinger [TA_ML+]✖+● (Nota 1) (Nota 2)
Face Jammer ML+✖
Circle Kick ML+●
Shin Cutter Combo ⇨+▲,■,●
Brush Fire ⇨+✖ ASM
Samba ⇨+● (Nota 1) (Nota 2)
Handstand (ASM) ⇨+■+▲ ASM
Lunging Brush Fire ⇨,⇨+✖ (Nota 1) (Nota 2)
Back Summy ⇨,⇨+●
Back Summy-Fire Kick ⇨,⇨+●,✖ RLX
Back Summy-High Thrust ⇨,⇨+●,● RLX
Boomerang ⇨,⇨+✖+●
Elbow Sting ⇩+■
Elbow Uppercut ⇩+▲
Toe Tap ⇩+✖ ASM
Kneecap Crusher ⇩+●
Freak Show ⇩+✖+●
Knee Thruster ⇦+✖
Leg Whip ⇦+● DE (Nota 1)



Bryan se retuerce de dolor ante un buen puñetazo de Eddy.

Leg Whip-Thing Bikini ⇦+●,✖,✖
Leg Whip-Low Kick ⇦+●,✖,● (Nota 1)
Leg Whip-Needle ⇦+●,✖,●,■+▲
Leg Whip-Hammerhead ⇦+●,✖,●,■+▲,■+▲
Leg Whip-Low Kicks ⇦+●,✖,●,● (Nota 1)
Leg Whip-Mars Attack ⇦+●,● (Nota 2)
Leg Whip-Mars Attack ⇦+●,●,✖+●
Weed Whacker ⇗+✖ (Nota 1)
Bushwhacker ⇗+✖,✖
Shin Cutter ⇗+✖,● (Nota 1)
Cross Cutter ⇗+✖,●,● (Nota 1)
Cut Cross Needle ⇗+✖,●,■+▲
Cut Cross Hammerhead ⇗+✖,●,■+▲,■+▲
Bushwhacker-Hot Plate ⇗+✖,N+✖ (Nota 1)
Cutting Leg Whipper ⇗+✖,N+● (Nota 4)
Barbed Wire ⇗+●(●...)
Barbed Wire-Handstand ⇗+●(●...)⇨+● ASM
Roundhouse [⇧_⇗]+●
Fire Kick [⇧_⇗]+✖+● (Nota 2)
1) Backflip ⇧,⇖,⇦
2) Handstand ⇨ ASM

Golpes de la Posición Handstand (ASM)

Handstand Walking ➡
Regular Stance ⇦
Handstand Tilt Away ⇧
Handstand Tilt Near ⇩
Rotator [⇧_⇩][✖_●]
1) Perch (En ASM) ⇩
2) Flop Kick ✖+● ASM
Flop Right ■
Calypso ■,✖,✖
Flop Left ▲
Circus ▲,● (Nota 1)
Carnival ▲,●,✖
Giant Step ✖ RLX
Psyche Out ✖~⇦ ASM
Slippery Kick ✖~● RLX (Nota 1) (Nota 2)


Eddy envuelve a Bryan como una lapa. Rápido y resbaladizo, ¡ese es Eddy!.

Helicopter	● ASM
Circle Sit	●,✖+● RLX (Nota 1) (Nota 3)
Slice Kick	⇧+[✖_●] ASM (Nota 2)
Hot Plate Special	⇦+✖ RLX (Nota 1)

Golpes de la posición Rewinder (durante el Rewinder o Paso lateral)

Hand Slaps	■+▲
Mirage	■+▲~✖
Island Mirage	■+▲,✖ ASM
Cruncher	▲
Hot Plate Special	✖ RLX (Nota 1)
1) Swirl Kick	● (Nota 1)
2) Spinner	✖
2) Handspring	✖+● (Note 1) (Note 2)
Wheel	✖+●
Sau Paulo Special	✖+●(x3), ⬀+✖+●
Chop Down	⇧+✖
Chop Down-Freak Show	⇧+✖,✖
Chop Down-Take Down	⇧+✖, ⇩+✖
Chop Down-Kick Out	⇧+✖,✖+● RLX

Golpes de la Posición Relajada (RLX)

Low Header	■+▲
Hammerhead	■+▲,■+▲
Rio Delight	✖,●
Scoop Up Kick	✖~●
Back Handspring Kick	✖+●
Fake Handspring	✖+●~⇦ ASM
Low Stinger Combo	●,✖+● (Nota 1)
Twister-Handstand	●~✖ ASM
Twister-Slippery Kick	●~✖,✖+● RLX (Nota 1) (Nota 2)

Nota 1 – Apretando atrás, Eddy pasará a la posición **ASM**.
Nota 2 – Apretando abajo, Eddy pasará a la posición **RLX**.
Nota 3 – Se puede conectar directamente con el golpe Slippery Kick .
Nota 4 – Se puede conectar directamente con cualquirea de los golpes Leg Whip series.

El movimiento más útil

El golpe Slippery Kick es un gran movimiento que se puede combinar con otros para realizar más daño, y además es muy difícil de bloquear. Con él, hasta el jugador más experimentado caerá a tus pies.

Fortalezas

Bajo la aparente facilidad de uso de Eddy se encuentra un luchador muy complejo que cuenta con algunos golpes muy impresionantes. Su Combo de 10 golpes parece un poco pobre al principio, pero te darás cuenta que es una buena forma de atacar, sobre todo si te bloquean la primera parte del Combo.

Debilidades

Eddy otro personaje que se basa sólo en las patadas, y por tanto, carece de la versatilidad de otros personajes. Aunque cuenta con ataques muy difíciles de bloquear, cuando son bloqueados, Eddy queda indefenso ante un ataque de Counter.





Imparables

1) Fruit Picker	⬃+✖+● (!)
2) Picker Cancel	⇦,⇦

El mejor Juggle

⇩+✖+●,■,▲,✖~●,●,●

Combo de 10 golpes

●~✖,●,▲,●,●,✖+●,✖+●,✖+●, ⬃+✖+●, ⬃+✖+●

Tácticas

Cuando juegues con Eddy/Tiger, procura atacar constantemente, sobre todo cuerpo a cuerpo, puesto que es muy difícil bloquear sus golpes. Aprende a combinar sus ataques, para que puedas enlazar pequeños Combos y así atacar continuamente. Nunca retrocedas

Últimos consejos

Practica mucho, porque Eddy es un de los personajes más complejos.

¡Con truco!



Eddy no tiene ninguna táctica concreta para derrotar fácilmente al rival, porque cualquier golpe le sirve. Mucha gente piensa que Eddy es el luchador más perfecto del juego, hasta el punto de que existe una página en Internet con un completo estudio sobre él. Los principiantes pueden poner en apuros al más experimentado jugador porque, simplemente con "machacar" los botones, ejecutarán algunos golpes contundentes.

Kuma/Panda



Poder: 10/10
Velocidad: 2/10
Apariencia: 9/10
Movimientos: 3/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 6/10

Llaves y Presas

Bear Bite	■+✖
Bear Hug	▲+●
Stonehead	⇨,⇨+■+●
Circus Roll	⇨⬂⇩⬃⇦,⇨+■+▲ N

Llaves Laterales

Choke Slam	[■+✖_▲+●] <CIO>
Bear Slam	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Swing Swung	[■+✖_▲+●]

Golpes

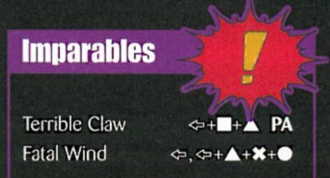
Bear Hammer	■,■,■
Jab-Elbow-Hammer	▲,■,▲
Overhead Smash	■+▲
Double Hammer	■+▲,■+▲
1) Sit	✖+●
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Right	▲,■,▲,■
G-Clef Cannon	⇨+■,■,■
Demon Uppercut	⇨,⇨+▲
Double Claw	[➡_⇨,⇨]+■+▲ PA
Leaping Side Kicks	⇨,⇨,⇨+✖ RG
Rushing Uppercut-Left	⬊+■,▲,■,▲
Rushing Uppercut-Right	⬊+▲,■,▲,■
Salmon Fishing	⇦,⇨+■+●
Grizzly Claw	⇦,⬃,⇩,⬊+▲
Pancake Press	⬀+✖+●
Killing Uppercut	ML+■
Uppercut-Grizzly Claw	ML+■,▲
Batter Up	ML+■+▲
Batter Up-Smash	ML+■+▲,■+▲
Windmill Punches	TA, ⇩+■,▲,■,■ RG PA
Rushing Uppercut	TA, ⬊+▲,■,▲
Hammer Rush-High	TA, ⬊+▲, ⇨+■
Hammer Rush-Mid	TA, ⬊+▲, ⇩+■
Hammer Rush-Low	TA, ⬊+▲, ⇩+■
Hammer Rush-High	TA, ⬊+■,▲, ⇨+■
Hammer Rush-Mid	TA, ⬊+■,▲, ⇩+■
Hammer Rush-Low	TA, ⬊+■,▲, ⇩+■
Sweep Rush-High	TA, ■,■,■,▲, ⇨+■

Sweep Rush-Mid	TA,■,■,■,▲, ⇩+■
Sweep Rush-Low	TA,■,■,■,▲, ⇩+■
1) Wakeup Hammer	KO, ⬇+■+▲
2) Sit Punches-Left	■,▲,■,▲
2) Sit Punches-Right	▲,■,▲,■
No Problem	■+▲+✖
Dance	⇩+● **(Nota 1)**
Rolling Bear	⇦+■+▲, 360 **(Nota 2)**

Nota 1 – Sólo funciona si se ejecuta cuando el oponente está tumbado.
Nota 2 – En este caso, 360 significa ⇨,⇘,⇩,⇙,⇦,⇖,⇧,⬈.

El movimiento más útil

El golpe Demon Uppercut de Kuma/Panda es un buen comienzo de Juggle. Es rápido, resta mucha vida y aleja al rival si lo consigue bloquear.



Imparables

Terrible Claw	⇦+■+▲ PA
Fatal Wind	⇦, ⇦+▲+✖+●

El mejor Juggle

⇨, ⇨+▲, ⬇, #, ■+▲, ■+▲

Combos de 10 golpes

No tiene ninguno.

Tácticas

Kuma debe mantener cierta distancia con el golpe Grizzly Claw (⇦, ⇙, ⇩, ⬊+▲) para poder alcanzar la victoria. Utiliza sus Juggles cuando tengas oportunidad, pero nunca intentes los golpes Fatal Wind, Salmon Fishing o Dancing Bear, porque son demasiado lentos. Ni siquiera un novato tendría problemas para bloquearlos.



Fortalezas

Kuma tiene una fuerza considerable, aunque muy pocos movimientos poderosos. El golpe Fatal Wind es, probablemente, el golpe más contundente de todo el juego.

Debilidades

Su lentitud es su mayor desventaja. Esto, junto con la desaparición de su Combo de 10 golpes de Tekken 2, y la carencia de algunos golpes básicos, convierte a Kuma en uno de los personajes peor parados de Tekken 3.

Últimos consejos

Sólo escoge a Kuma cuando quieras reírte un rato.

¡Con truco!

Utiliza los golpes Terrible Claw o Double Hammer sobre un oponente que se esté levantando. Tan eficaces como rápidos.

Mokujin

Poder: Varía
Velocidad: Varía
Apariencia: 9/10
Movimientos: Varía
Facilidad de uso: Varía
Control total: 0/10



Cuando Mokujin se convierte en King puede ejecutar todos sus Multiparts.

Mokujin tiene la apariencia de un muñeco de entrenamiento, aunque en Tekken 3 es un personaje que adopta aleatoriamente los movimientos de los demás luchadores. La única manera de averiguar qué personaje es consiste en observar sus movimientos de presentación antes del combate. Algunos de ellos son muy característicos, pero si todavía no sabes quién es, ejecuta el movimiento ⇨, ⇨+▲. Si sigues sin caer, realiza una llave. Si entonces no le reconoces, ¡abandona el combate!.

Lei Wulong y Yoshimitsu, dos de los personajes más fáciles de reconocer.

Gon



Poder: 8/10
Velocidad: 7/10
Apariencia: 3/10
Movimientos: 8/10
Facilidad de uso: 8/10
Control total: 7/10




Heichachi se acomoda para observar el "gaseoso" problema de Gon.



Llaves y Presas

Kickup-Bite Grab	[■+✖ _▲+●]N
Tail Tossover	⇦+■+▲

Llaves Laterales

Multi Slam	[■+✖ _▲+●] <CIO>
Dino Swing	[■+✖ _▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Dino Pounce	[■+✖ _▲+●]

Golpes

Advancing Punches	■,■,■
Mid Headbutt	✖+● PA
Tailspins	●,●,●,●,●,✖+●
Helicopter	⇨+▲+✖
Double Sweeps	⇨+✖,✖
Mini Exploder	⇨+✖+● RG
Rushing Headbutts	➡+■+▲,■+▲,■+▲
Rolling Sawblade	⇨,⇨+■+▲ RG
Roll Sawblade-Upper	⇨,⇨+■+▲,■+▲ RG
Dino Shoulder	⇨,N,⇩,⇩+■+▲
Roger Punch	⇦+■ RG
Norwegian Step	⇦+✖+●[⬅]
Tail Smack	⇩+● RG
Whiff Frankensteiner	⇩+✖+● KO
Lay Down [⇩ _⇙+■+▲] TAL	
1) Sit ⇙+✖+●	
2) Roll Forward-Boot	⇨,[✖_●]
2) Roll Back-Roo Kick	⇦,[✖_●]
Buttflop	⇧+●
Quick Helicopter Spin	⇧+✖+● CR
Dino Gonfist	[⇗_⇧_⇖]+■
Backdrop	[⇗_⇧_⇖] +■+▲
Belly Flop	[↗_↑_↖]+■+▲ RG
Mini Buttflop	[⇗_⇧_⇖],[✖_●]
Hop Kick Left	[⇗_⇧_⇖]+✖
Hop Kick Right	[⇗_⇖]+●
Flipstomp-Buttflip	[⇗_⇖]+✖+●
Buttflop	[↗_↑_↖]+[✖_●]
Helicopter Spin	[↗_↖]+✖+● CR
Mini Upper	ML+[■_▲]
Low Shin Charge	TA, ⇩+✖+●
Roll Back Roo Kick	TA, ⇙+✖+●
Head-Dive	⇨,⇨,➡+✖+●
Kickup	KO,[✖_●]
Scoot Kick	TSC,[✖_●]
Lying Tailsmack	TAL,[✖_●] RG
Lying Kickout	TSL,[✖_●]
Roll Forward-Boot	TSL,⇨,[✖_●]
Roll Back-Roo Kick	TSL,⇦,[✖_●]

El movimiento más útil

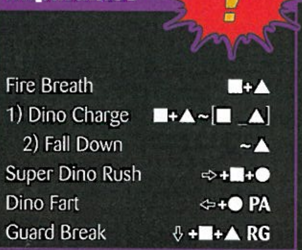
Rolling Sawblade es su mejor golpe. Es muy rápido, no puede ser bloqueado con un Reversal, y con el uppercut final es muy difícil de bloquear. Úsalo a menudo.

Fortalezas

La principal fortaleza de Gon, o ventaja desleal como algunos la llaman, es que los demás personajes no le pueden hacer ninguna llave -salvo que se enfrente a otro Gon-. Ni King, con su presa baja, puede hacerlo. Además, los ataques altos nunca le alcanzarán. Utiliza esta ventaja para entrar en el terreno del rival, y mezcla golpes como Dino Gonfist, seguido del Juggle que más te guste.

Debilidades

Sus cortas extremidades ejecutan golpes que tienen poco alcance.



Imparables

Fire Breath	■+▲
1) Dino Charge	■+▲~[■ _▲]
2) Fall Down	~▲
Super Dino Rush	⇨+■+●
Dino Fart	⇦+● PA
Guard Break	⇩+■+▲ RG

El mejor Juggle

⇧+■,#, ⇨,⇨+■+▲, ■+▲

Combos de 10 golpes

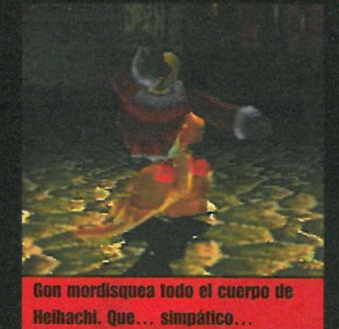
No tiene ninguno.

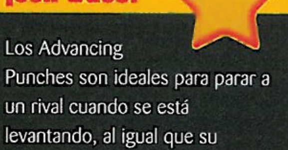
Tácticas

Utiliza su reducida estatura para situarte debajo de los ataques del enemigo y utiliza el golpe Dino Gonfist. Y si por algún motivo te separas del rival, corre, porque su carga con el hombro es imparable y además se hace efectiva antes que la del resto de personajes.

Últimos consejos

Usa su reducida estatura como principal ventaja, y recuerda que no puedes caer preso de las llaves de ningún luchador.


Gon mordisquea todo el cuerpo de Heihachi. Que... simpático...



¡Con truco!

Los Advancing Punches son ideales para parar a un rival cuando se está levantando, al igual que su Rushing Headbutts. La verdad, es que elegir a Gon ya puede ser considerado como un truco.

Ling Xiaoyu



Poder: 5/10
Velocidad: 10/10
Apariencia: 7/10
Movimientos: 6/10
Facilidad de uso: 8/10
Control total: 3/10





Ling en plena competición de posturitas ... ¡ooh, qué tensión!.





Llaves y Presas

Force Slam	■+✖
Arm Flip	▲+●
Human Hurdle	⇨+▲~■
Dislocator	⇩,⇙,⇦+▲ N
Back Layout	ES ⇨,⇨+✖+●
Jumping Clutch	ES ⇨,⇨+[■+✖ _ ▲+●]

Llaves Laterales

Arm Flip	[■+✖ _ ▲+●] <CIO>
Dump The Bucket	[■+✖ _ ▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Leg Slam	[■+✖ _ ▲+●]

Golpes

Convenciones especiales

PFX – Posición del Fénix
PHP –Posición del Hipnotizador

Movimientos generales

April Showers	▲,■ ES
May Flowers	▲,⇩+■
Spinner Away	✖+●
Spinner Near	⇩+✖+●
Cloud Kick	⇨+✖
Cartwheel Right	⇨+■+▲
Forward Roll	⇨+✖+●
Phoenix Wings	⇨,⇨+■+▲,■+▲ CR
Racoon Swing	⇨,⇨+✖ DL ES
Step Kick	⇨,⇨+● RG
Front Layout	⇨,⇨+✖+●
Belly Chop-Backward	⇩+■ ES
Belly Chop-Forward	↘+■
Butter The Bread	⇩+▲ TB
Great Wall-Left	⇦+■
Great Wall-Right	⇦+▲
Hypnotist Stance	⇦+■+▲ PHP
Raindance	⇦+✖+● ES
Storming Flower	⇙+■
Knee Cracker	⇙+✖ RG
Nutcracker	⇙+● CR
Back Palm-Backward	⇧+■ ES
Back Palm-Forward	↑+■
Double Fan	⇧+■+▲
Hydrangea	⇧+■+▲,▲
Fortune Cookie	⇧+■+▲,▲,■
Ginger Snap	⇧+■+▲~✖+●
Cyanide	[⇧ _ ⇗]+●
Sunset Fan	⇩+■
Flapping Wings	↓+■ PFX
Phoenix Stance	⇩+■+▲ PFX
Sunflower	ML+▲ ES
Wake Up Call	ML+▲~→
Skyscraper Kick	ML+●
Lotus Twist	TA, ⇩+▲,■
Shady Lotus	TA, ⇩+▲ BK
Quick Shady Lotus	TA, ⇩+▲,↘
Fire Dancer	TA,✖,▲,■,●
Flower Garden	TA, ⇩+● PHX
Double Map Sweep	TA, ⇩+●,●
Low Back Turn	TA, ⇙+✖+● BK
False Salute (taunt)	■+✖+●
Greetings (taunt)	▲+✖+●
High/Mid Parry	■+●
Low Parry	[⇩ _ ⇙]+■+●



Ling se sienta sobre los hombros de su "clon" para darle un buen apretón en los mofletes. Este es uno de los golpes más atractivos y graciosos de todo el juego.









Golpes desde la Posición del Fénix (PFX)

Butterfly	⇩ PFX
Stand	⇧
Jump	⬆
Roll-Throw	[■+✖_▲+●]
Sideroll	[■+✖_▲+●]~⬇
Left Handful	■
Right Handful	▲
Wave Crest-Power	■+▲
Wave Crest-Quick	⇩+■+▲
Wave Crest-Heavy	⬇+■+▲
Knee Stabber	✖ PFX
Back Kick	●
Flower Scissors	●~⇦ ES
Firecracker	●~✖ KO



Firecracker-Roll Up	●~✖, ⇧
Firecracker-Roll Down	●~✖, ⇩
Back Turn	⇦+■+▲ ES
Roll Ball	⇨+✖+●
Flower Garden	⇦+● PFX
Double Map Sweep	⇨+●,●
Double Barrel Shotgun	[⇖_⇧_⇗]+✖,✖
Double Scissor Kick	[⇖_⇧_⇗]+✖,●
Sky Kick	[⇖_⇧_⇗],✖
Pirouette Kick	[⇖_⇧_⇗]N+✖ VO
Crane Kick	[⇖_⇧_⇗]N+●
Flower Power	⇧+●,●
Trick Flower	⬆+● ES

Golpes de espaldas al oponente (BK)

Reverse Slap	▲ ES
Dark & Stormy	▲,■,●
Mistrust	●
Spin Tornado-Up	✖+●
Spin Tornado-Down	⇩+✖+●
Spin Tornado-Away	⇧+✖+● ES
California Roll	⇦+✖+● ES



Ambas Lings intentan provocarse con gestos un tanto ... despectivos.

Cyclone	⇨+✖+●~✖+● ES
Peg Leg	⇨,⇨+✖ ES
Back Layout	⇨,⇨+✖+● ES
Ultra Phoenix	⇩+■+▲ PFX
Back Circle Breaker	⇩+✖ ES
Switch Circle Breaker	⬆+✖

Golpes en la posición del Hipnotizador (PHP)

Spin Sticker	▲ (nota 1)

Nota 1 - Cuanto más lejos esté Ling, más poderoso será el golpe.

El movimiento más útil

Su golpe Storming Flower (⇗+■) es el equivalente al poderoso Death Fist de Paul. Es una forma muy rápida y segura de atacar en un Counter, y también de separarse del rival: si le golpeamos en un Counter, saldrá despedido.

Fortalezas

Su principal fortaleza reside en la velocidad. También puede girar, efectuar volteretas laterales y rodar para confundir a su oponente. Se parece a Lei Wulong en su habilidad para luchar de espaldas al oponente.



Imparables

En la posición PHP

Thunder Strike	■+▲ (nota 1)

Debilidades

Todos sus movimientos para desconcertar al rival sólo son útiles contra un jugador medio, no contra un Maestro.

El mejor Juggle

FC,✖,▲,■,●,FC,#,✖,▲,■,●

Combos de 10 golpes

⇧+●,■,▲,■+▲,■,✖,●,●,●,■

⇧+●,■,▲,●,●,▲,■+▲,■,●,▲

Tácticas

Procura no abusar demasiado de las volteretas y giros, porque probablemente acabarás más confundido que tu rival. Utilízalas como una maniobra de evasión muy útil, o como alternativa a los pasos laterales. Procura utilizar el golpe Storming Flower sobre los golpes de tu oponente para forzar un Counter.

Últimos consejos

Muévete mucho -sin marearte- y utiliza el golpe Storming Flower siempre que puedas.

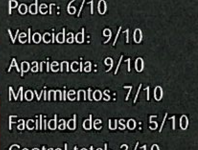


¡Con truco!

Cuando tu rival se esté levantando, ejecuta el Fire Dancer. Esto los elevará para que hagas otro juggle.

Anna Williams

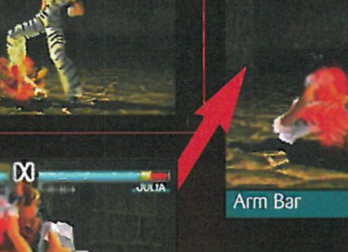




Poder: 6/10
Velocidad: 9/10
Apariencia: 9/10
Movimientos: 7/10
Facilidad de uso: 5/10
Control total: 3/10

Llaves y Presas

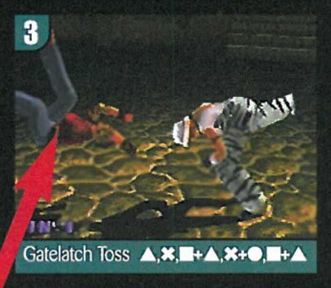
Arm Turn	■+✖
Lifting Toss	▲+●
Neck Throw	⇗+■+▲
Embracing Elbow	⇩,⇩+■ N





1 Palm Grab ⇩ ⇘ ⇨+■+▲

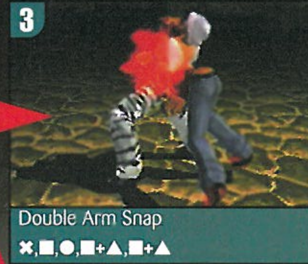
2 Arm Bar ✖,●,✖,■+▲



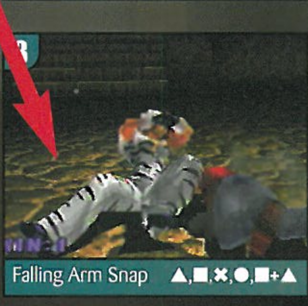
3 Gatelatch Toss ▲,✖,■+▲,✖+●,■+▲



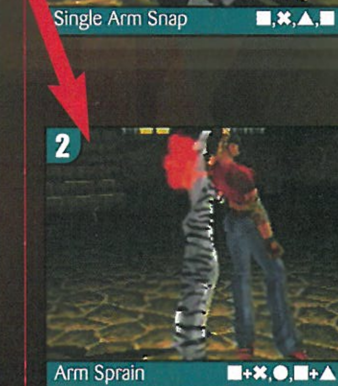
2 Single Arm Snap ■,✖,▲,■



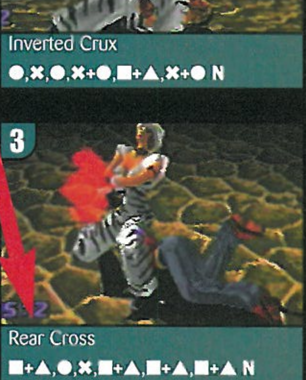
3 Double Arm Snap ✖,■,●,■+▲,■+▲



3 Falling Arm Snap ▲,■,✖,●,■+▲



2 Arm Sprain ■+✖,●,■+▲



3 Inverted Crux ●,✖,●,✖+●,■+▲,✖+● N

3 Rear Cross ■+▲,●,✖,■+▲,■+▲,■+▲ N



Llaves Laterales

Side Elbow Smash	[■+✖_▲+●] <CIO>
Legover Takedown	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

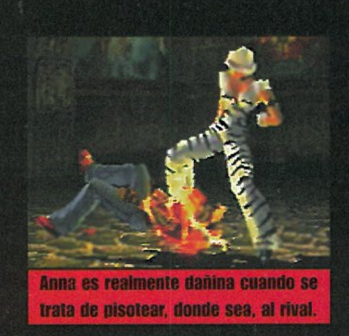
Triple Break	[■+✖_▲+●]



Anna y Julia intentan provocarse la una a la otra con poses insinuantes.

Golpes

Bermuda Triangle	■,▲,● RG
Mini Snake-Feint **PL**	■,▲,■,●,▲[↑_↓] RG
Quick Snake Mid	■,▲,■,●,▲,✖ RG
Quick Snake Low	■,▲,■,●,▲,●RG
Quick Snake Grabber	■,▲,■,●,▲,⇗+✖ RG
PDK Quick Combo	■,●
Double Punch-DK Combo	▲,■,●
Punch-Anna Bomb	▲,⇨+■+▲
PK Combo	▲,✖
PDK Combo	▲,⇩+✖
Cross-Roundhouse	▲,●
Left-Right **HK**	✖,●
High Kick-Low Kick	●,✖
Toe Kick Quick	[⇩+_TA]■,N+●
Toe Kick	[⇩+_TA]▲,●
Low Kick-Upper	[⇩+_TA]✖,▲
Left LK-Right **HK**	[⇩+_TA]✖,N+●
Right LK-Backhand Chop	[⇩+_TA]●,■ (Nota 1)
Arm Stab	TA,⇨+■ PA
Overhead Windmill	TA,⇨+▲
Arm Sweep	TA,⇩+▲
Guard Break	■+▲
Delay Guard Break	⇨+■+▲
Super Riser	[ML_⇩,⇘,⇨]+▲
Anna Bomb	ML+■+▲
Power Anna Bomb	⇨,⇨+■+▲
Head Banger	⇨,⇨+▲
Rolling Kick	⇨,⇨+● KO
Super Creeper-Feint **PL**	⇩+✖,■,●,▲ [↑_↓] RG
Super Creeper Mid	⇩+✖,■,●,▲,✖ RG
Super Creeper Low	⇩+✖,■,●,▲,● RG
Super Creeper Grabber	⇩+✖,■,●,▲,⇗+✖ RG
Creeping Snake	⇩+✖,▲,■,●
Creeping Snake-LHK	⇩+✖,▲,✖
Creeping Snake-LLK	⇩+✖,▲,⇩+✖
Creeping Snake-RHK	⇩+✖,▲,●
Assault Bomb	⇩+✖,■,▲
Flash Kick-Left LK	⇩+✖,✖,✖
Flash Kick-Right HK	⇩+✖,✖,✖,●



Anna es realmente dañina cuando se trata de pisotear, donde sea, al rival.

Flash Kick-Punches ⇩+✖,✖,✖,■,▲
Left Mid-Right HK ⇩+✖,●
Triple Slaps ⇦+■,■,■
Double Slaps ⇦+▲,▲ RG
Leg Grabber ⬀+✖
Nicolella [⬁_⇧]+✖
Can Opener [⇧_⬀]+●,✖,●
Can Opener-Feint **PL**
[⇧_⬀]+●,✖,●[↑_↓]
Hopping LK-Uppercut ⬀,N,⇩+✖,▲
Hopping LK-Right HK ⬀,N,⇩+✖,●
Jump Kick Left ⇨,⇨,⇨+✖
Heel Stomp ↓+✖+●
Arm Sweep PL+▲ CR
Double Lift PL+■+▲
Butt shake ■+▲+✖ DE
High/Mid Reversal ⇦+[■+✖_▲+●]
Cat Stance ⇦+● (auto-parrie bajo)
Cat Stance Kick ⇦+●,●

Nota 1 – Apretando abajo inmediatamente después del segundo golpe daremos un paso lateral.

El movimiento más útil

El golpe Anna Bomb (⇨,⇨+■+▲) ha sido mejorado respecto a *Tekken 2*, siendo ahora mucho más poderoso. Los mejores resultados los obtendrás en un Counter.

Fortalezas

Anna, como su hermana Nina, es muy rápida. Es sorprendentemente fuerte para su frágil aspecto, y cuenta con algunos Combos de 5 y 6 golpes muy dañinos. También tiene Multiparts y Reversals, algo que siempre amplía las posibilidades de un luchador.

Debilidades

A pesar de sus numerosas fortalezas, sigue quedando detrás de su hermana en lo relativo a nuevos movimientos. Además no tiene ningún ataque bajo destacable y sólo un Combo de 10 golpes.



Imparables

Bloody Scissors ⇩+■+▲
1) Hunting Swan ⬃+■+▲
2) Swan Cancel ⇧,⇧

El mejor Juggle

⬀+●,■,■,⇩+✖,■,●,▲,✖

Combo de 10 golpes

[■_⇩+■],▲,■,▲,✖,✖,■,▲,■,●

Tácticas

Anna puede ser utilizada de dos maneras: o bien atacando constantemente -ejecutando sus Combos cortos- o bien buscando los Counters, principalmente con el golpe Anna Bomb. En ambos casos también puedes utilizar sus Multiparts.

Últimos consejos

Si buscas un reto, escoge a Anna. Y si lo que quieres es ganar, selecciona mejor a Nina.



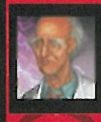
Una imagen perfecta del movimiento Cat Stance con parada baja.



¡Con truco!

Anna y Nina tienen muchos Combos pequeños que empiezan con una patada baja. Utilízalos sobre un rival que se está levantando para elevarlo y así poder despacharle tranquilamente con un Juggle.

Doctor B.



Poder: 7/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 6/10
Movimientos: 6/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 0/10







El Combo más largo de Tekken

Doctor B. posee el combo no infinito más largo de la saga Tekken. Es una ampliación del Combo Banik Oldfist Chain, pero con una ejecución más complicada. Si conectas todos sus golpes, inflige un 240% de daño, y alrededor de un 40% si el rival los consigue bloquear. Este es el Supercombo:

■+▲+▲+●,⬀+■,✖,✖,✖,✖,✖,✖,
✖,✖,✖,●,●,●,✖,✖,✖,✖,✖,▲,■

¡Buena suerte!



Nadie sabe si Boskanovicht es un doctor o un veterinario.



Llaves y Presas

Rolling Powerbomb ■+▲ (Parry),
✖+● <Llave baja>
Dr. Frankensteiner ⇨,⇨+●
Stone Head **KO** [⇨,c_g,⇦]
⇦+■+▲N

Llaves Laterales

Arm Takedown BDS,■+▲ **<CIO>**
Trip Up BDS,■+▲ **<CDO>**

Llave por la espalda

Atomic Drop **BDS**,■+▲

Golpes

Bad Stomach (BDS) ■+●
Panic Doctor ▲~■ CE
Left Lk-Right **LK** ✖,●
Thunder Oldfist ⬀+■ CEE
Wind Oldfist ⬀+▲ CE
Trip Slide ⇨+✖+●
Crouch Dash ⇨,⇨
Jam Combo ⇨,⇨+■,●,✖,▲,■ CEE
Jam Combo Extension
⇨,⇨+■,●,✖,✖,✖,▲,■ CEE
Jack Tamer ⇨,⇨+▲ DEc RG
Slash Kick ⇨,⇨+✖ RG
Whiff Frankensteiner ⇨,⇨+●
Steel Dive ⇨,⇨+■+▲
Head Dive ⇨,⇨+✖+●
Elbow Rush ⇨,⇨,N+▲ CE
1) Elbow Warp ⇨,⇨,N+▲ (NC)
2) Laughing Doctor ⇨,⇨
3) Mind Warp ■+▲ TAL
3) Hopping Back Kick ✖
Panicsmoka ⇨,⇨,N+✖
Twin Pistons ⇩+■,▲ CE
Slicer ⇩+● TSC
Dr. Kossak Kicks ↙+✖,●,✖,●,✖,● CE
1) Guard Break ⇦+■+● KO
2) Shadow Legs Front ~←
3)Overhead Crescent ✖ CE
3)Prison Break ● CE RG
1) Panik Reverse Charge ⇦+✖+●

2) Shadow Legs Back	~← o ~→
3)Summer Kick	✖ CE
3)Winter Kick	● CE
1) Gut Stun	PL+▲ CE DE⇨
2) Thunder Oldfist	■ CE
Doctor Scoot	KO[⇨_⇦]
1) Doctor Roll	KO[⇨,⇨_⇦,⇦] CE
2) Rolling Kick	● RG
2) Flying Cross Chop	⇨+■+▲ RG
2) Flip Flop	✖+● KO
Hop Up	KO ✖+●
Rolling Kicks	KO ✖,✖
Roger Kicks	KO ●,✖,●,✖,●
Trick Roger Kicks	KO ●,●,✖,●,✖,●
Chi Charge	KO ALL
Doctor Scoot Away	TAL[⇨_⇦]
1) Doctor Roll	TAL[⇨,⇨_⇦,⇦] CE
2) Flying Cross Chop	⇨+■+▲ RG
2) Flip Flop	✖+● TAL
Roo Kick	TAL ✖+● CEE
Chi Charge	TAL ALL
Lying Trip Slide	TSL ✖+●
Spinning Crescent Lunge	TSC ● TSC
1) Doctor Roll	TSC ⇦,⇦ CE
2) Rolling Roo Kick	~✖+● CEE
Mind Blast	ES ■+▲
Mind Blast Away	ES ⇦+■+▲
1) Panic Charge Reverse	ES ✖+●
2) Shadow Legs Back	~←_~→
3)Summer Kick	✖ CE
3)Winter Kick	● CE
High/Mid Punch Parry	■+▲ (Nota 1)
Low Parry	⇩+■+▲
1) Resting Doctor	⇩+✖+●
2) Skidding Doctor	✖_●
Diagnosis (RK parry)	⇨ (durante RK) (Nota 2)

Nota 1 – Este movimiento puede conducir directamente al Irish Whip Multipart.

Nota 2 – Parada automática si la patada derecha del oponente golpea en **NC**.

El movimiento más útil

La llave Dr. Frankensteiner (⇨,⇨+●) es muy útil, y junto con el golpe Head Dive (⇨,⇨+✖+●) son los más eficaces a media distancia.

Fortalezas

La principal fortaleza del Doctor B. es su peculiar rareza. Es muy difícil pelear contra él, porque las tácticas habituales no funcionan. Utiliza esto a tu favor cuando hayas aprendido todos sus movimientos porque, en el caso del Dr., es más necesario que con cualquier otro.

Debilidades

Su principal debilidad reside en la dificultad para mantenerse en pie y para ejecutar las llaves.

¡Con truco!

Utiliza los golpes Kossack Kicks o Steel Dive sobre un oponente tumbado.

Sus caídas interrumpen los ataques de los rivales que, previsiblemente, pasarán a golpearte por bajo.

El mejor Juggle

⇙+✖,●,✖,●,✖,● <el primer golpe debe conectarse en un Counter>

Combo de 10 golpes

1) Banik Charge ✖+●
2) Banik Oldfist Chain
⇗+■,✖,✖,✖,✖,→+✖,✖,✖,✖,✖,✖

Tácticas

Aprende a controlar cómo y cuándo cae al suelo el Doctor B., porque es vital para trazar tu estrategia.

Recuerda que puedes cancelar las caídas apretando ⇩ o ⇨. Procura ejecutar los golpes más extraños para desconcertar al oponente.

Imparables

1) Panik Reverse Charge	⇦+✖+●
2) Super Doctor	↑
Doctor Breath	KO[■_▲]
Bio Reactor	⇦+■+▲ (Nota 3)

Nota 3 – Para huir pulsa ✖+●. Si no, continuará infligiendo daño.

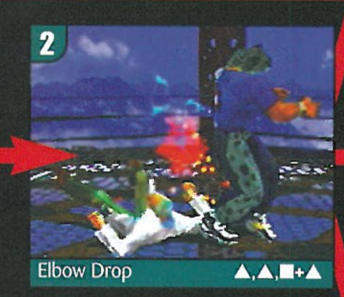
Últimos consejos

Doctor B. es uno de los personajes más complicados de controlar, así que déjalo para el final.


¡Más gases! Esta vez es el Doctor B. ejecutando uno de sus Imparables.



Irish Whip BDS,■+▲



Elbow Drop ▲,▲,■+▲



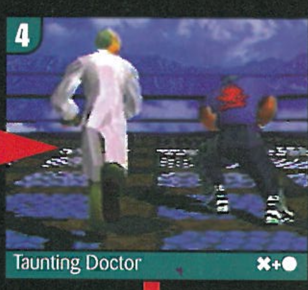
Kingstep ■+●



Running Bulldog ▲,■,✖,●



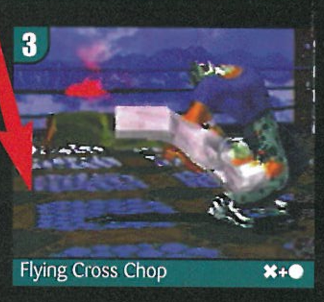
Cartwheel ■+▲



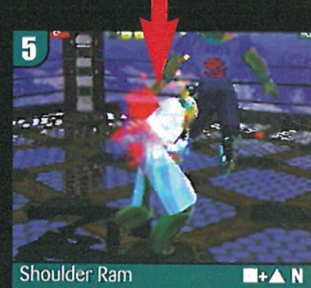
Taunting Doctor ✖+●







Flying Cross Chop ✖+●



Shoulder Ram ■+▲ N

Bryan Fury



Poder: 10/10
Velocidad: 8/10
Apariencia: 8/10
Movimientos: 7/10
Facilidad de uso: 7/10
Control total: 6/10





Bryan intenta emular la pose de la Estatua de la Libertad. ¡No está mal!

Llaves y Presas

Single Arm DDT ■+✖
Suplex Slam ▲+●
Triple Punishment TA,⇩,⇩,⇩+■+▲ N

Llaves Laterales

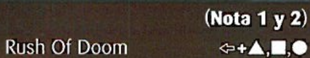
Sidewalk Slam [■+✖_▲+●] <CIO>
Knee Blast [■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Sleeper Toss [■+✖_▲+●]

Golpes

Bruce Rush ■,▲,■,▲
Rush-Low Kick ■,▲,■,●
One-Two Punch-Low Kick ■,▲,✖
Hammer Driver [⇩_TA_⇦+]■+▲
Punch-Double Spin Kick ■~●,✖
Running Blind ■~●,✖,✖
Dash Changeup ■~●,▲,● RG (Nota 1)
Lair's Dance ■~●,▲,■,▲ (Nota 1 y 2)
Dance Of Doom ■~●,▲,■,● RG (Nota 1 y 2)
Quick Spin Kick ✖,✖
Bruce Special-Elbow ✖,▲,■,▲
Bruce Special-Low Kick ✖,▲,■,●
Triple Roundhouses ⇨+●,✖,●
Mach Breaker ⇨,⇨+▲
Spinning Roundhouse ⇨,⇨+✖
Side Step Elbow ⇨+■+▲
Slash Kick ⇨,⇨,⇨+✖ RG
Back Fist ⇦+▲ DEc
Double Back Fist ⇦+▲,■ DEc (Nota 1)
Hands Of Doom ⇦+▲,■,▲



(Nota 1 y 2)
Rush Of Doom ⇦+▲,■,● RG (Nota 1 y 2)
Backhand-Side Stunner ⇦+▲,● RG (Nota 1)
Front Kick ⇦+✖
Front Kick-Rush Elbow ⇦+✖,▲,■,▲
Front Kick-Rush L/Kick ⇦+✖,▲,■,●
Front Kick-Knee ⇦+✖,●
Flying Knee Kick ⇦,⇦+● KO
Thin Low Kick ⇩+✖+●
Left Body Blow ⇩+■
One Two-Body Blow ⇘+■,▲ RG
Vulcan Body Blow ⇘+■,■,■,■,▲ RG
Rolling Driver [⇧_⇗]+✖
Orbital Heel Kick [⇧_⇗]+●
Right Body Blow ⇩+▲
Snake Edge ⇘+✖
Power Axe ⇩+● RG
Sway ⇩,⇙,⇦,N
Sway-Slash Elbow ⇩,⇙,⇦,N+▲
Left Upper ML+■
Right Upper ML+▲
Fisherman's Slam ML+▲[⇨_⇦]+▲
Power Knee ML+✖ DEc
Double Power Knee ML+✖,●
Short Uppercut ML+■+▲
Rising Kick ML+✖+●
Headhunter PL+■
Cheap Trick PL+■,▲
Shell Shock PL+▲ DL
Taunt ■+✖+●
Low Parry [⇩_⇙]+[■+✖_▲+●]

Nota 1 – Se puede cancelar pulsando ⇨+■ antes de soltar el primer gope.
Nota 2 – Se puede cancelar dando un paso lateral entre el primer y segundo gope.

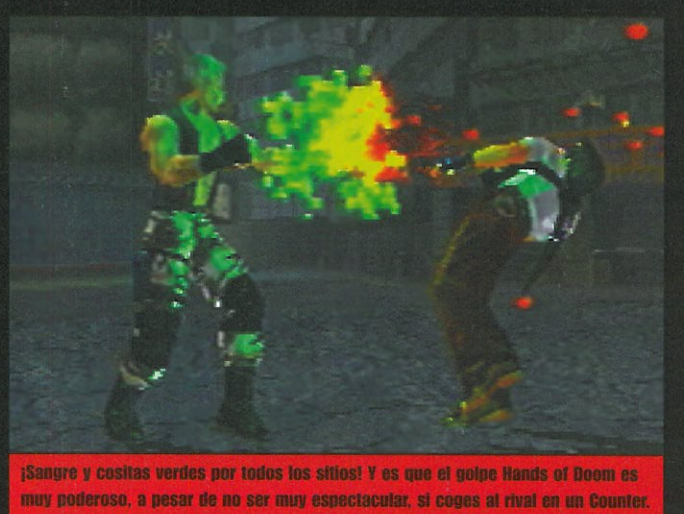
El movimiento más útil

Sin duda alguna, su golpe Mach Breaker (⇨,⇨+▲) es el más letal. Su velocidad y poder lo convierten en un golpe temible. Además, su elevada velocidad, dificulta mucho su bloqueo con un Reversal.

Fortalezas

Velocidad y poder, así de simple. No verás a Bryan realizando Multiparts

Bryan acumula energía para realizar uno de sus Imparables.



¡Sangre y cositas verdes por todos los sitios! Y es que el golpe Hands of Doom es muy poderoso, a pesar de no ser muy espectacular, si coges al rival en un Counter.

Imparables

Overhead Smash	⇨+■+●
Super Overhead Smash	⇦+■+●

complicados o Combos enrevesados. Mantén las distancias para coger desprevenido al rival con el golpe Mach Breaker, o con el no menos contundente Hands Of Doom. Bryan es un personaje muy sencillo, pero muy efectivo.

Debilidades

Su carencia de ataques bajos es su mayor desventaja. Contra un rival decente te verás en serios apuros para golpearle. Aunque sus ataques restan mucha vida, son muy fáciles de esquivar.

El mejor Juggle

■,●,▲,■,⇨, ⇨+✖

Combos de 10 golpes

⇦+✖,●,■,▲,■,●,▲,■,●,▲
⇦+✖,●,■,▲,■,●,▲,●
⇦+✖,●,■,▲,■,●,✖,✖

Tácticas

Utiliza su golpe Mach Buster cuando estés a cierta distancia, y Hands Of Doom cuando el combate se incline hacia un cuerpo a cuerpo. Evita su Combo de 10 golpes porque es muy fácil de bloquear o parar con un Reversal. Cuando los rivales bloqueen tus ataques altos, utiliza el golpe Snake Edge (⇙+✖).

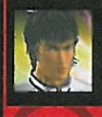
Últimos consejos

Aprovéchate de su velocidad y poder. Son su mejor arma.

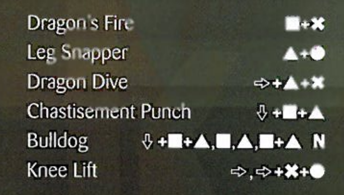
¡Con truco!

El único truco que tiene Bryan es el golpe Snake Edge (⇙+✖). Utilízalo repetidamente sobre un oponente tumbado.

Forest Law



Poder: 6/10
Velocidad: 9/10
Apariencia: 9/10
Movimientos: 6/10
Facilidad de uso: 9/10
Control total: 7/10



Llaves y Presas

Dragon's Fire	■+✖
Leg Snapper	▲+●
Dragon Dive	⇨+▲+✖
Chastisement Punch	⇩+■+▲
Bulldog	⇩+■+▲,■,▲,■+▲ N
Knee Lift	⇨,⇨+✖+●

Llaves Laterales

Headlock Kick	[■+✖_▲+●] <CIO>
Dragon Ballbreaker	[■+✖_▲+●] <CDO>

Llave por la espalda

Ultimate Dragon	[■+✖_▲+●]

Golpes

Machine Gun Arrow	■,■,■,■,■ (Nota 1)
Mini Rave War Attack	▲,▲
H/Kick-Somersault Kick	✖,●
Triple Head Kick	✖,✖,✖



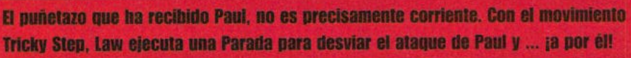
Dbl Head Kick-Smrsault	✖,✖,●
Dbl Head Kick-M/Kick	✖,✖,⇨+✖
Trpl Head Kick-M/Kick	✖,✖,✖,⇨+✖
Trpl Head Kick-Smrsault	✖,✖,✖,●
Shaolin Spin Kicks	●,✖,●
Crescent Kick	●, ⇧+✖
Quick Somersault	✖+●
Back Flipper	[✖+●,●_ ⇧+●,✖]
Poison Arrow	⇨+▲~■
Rave War Attack	⇨+▲,▲,▲
Running Side Kick	⇨,⇨,⇨+✖ RG
Junkyard Attack	⇦+▲,✖,●
Dragon Storm	⇦+■,▲,■
Dragon Low Kick	⇩+✖
Tricky Kicks-M/Kick	⇩+✖,✖,⇨+✖
Tricky Kicks-Somersault	⇩+✖,✖,●
Tricky Kicks-Somersault	⇩+✖,✖,✖,●



Educadamente, Law golpea el rostro de Nina contra el duro y frío suelo.






El puñetazo que ha recibido Paul, no es precisamente corriente. Con el movimiento Tricky Step, Law ejecuta una Parada para desviar el ataque de Paul y ... ¡a por él!



Tricky Kicks-Somersault	⇩+✖,✖,✖,✖,●
Frogman	⇩+✖+●
Frogman Feint	⇩+✖+●~⬇ KO
Mid Kick	⇩+✖
Front Kick-Somersault	⇩+●,✖
Dragon Whip	⇙+▲ ES
Elbow Spring Kick	⇙+▲,●
Elbow Spring Feint	⇙+▲,●~⬇ TAL
Dragon Tail	⇙+●
Jump Kick-Somersault	[⇖_⇧_⇗]✖,●
Double Dragon	PL+✖+●
Side Kick-Somersault	ML+✖,●
Front Kick-Somersault	ML,●,✖
Double Impact	TA,✖,●
Body Blow-Somersault	[⇩+_TA]▲,✖
Low Kick-Somersault	[⇩+_TA]●,✖
Somersault Fake	TA,[⇖_⇧_⇗],●
Catapult Kick Low	TA,[↖_↑_↗]+●
Catapult Kick High	TA,[⇖_⇧_⇗]+●
Rainbow Kick	TA,[↖_↑_↗]+✖+● KO
Dragon Slide	TA,⇩,⇩,⇩+✖
Fatal Backhand	ES [■_▲] VO
Blackout	ALL, ■
Mugging	ALL, ■,✖
1) Trick Step	⇦+■+▲
2) Dragon Blow	■
2) Dragon Fist	▲
1) Punch Reversal	⇦+■+▲ (como counter)
2) Dragon Mid Kick	✖
2) Dragon Low Kick	●
High/Mid Parry	⇦+[■+✖_▲+●]
Low Parry	[⇩_⇙]+[■+✖_▲+●]

Nota 1 – Puede conectarse directamente con los golpes Mini Rave War Attack o Rave War Attack entre los puñetazos segundo y cuarto.

El movimiento más útil

Para los jugadores que no sean muy cobardicas, el golpe Dragon Tail puede ser el más útil. Es rápido, tiene una gran amplitud, y es relativamente difícil de bloquear.

Fortalezas

Law es rápido. Muy rápido. Sus golpes Flipkicks, siguen siendo su mejor arma. Tiene Counters altos y bajos de fácil ejecución.


Paul sufre en sus carnes la ira del famoso golpe Double Dragon de Law.

Debilidades

Law es un personaje que, por sus limitaciones, no llega a ser muy efectivo. Tiene pocos Juggles decentes, y casi ningún movimiento rápido contundente. Su movimiento Tricky Step te dejará desprotegido, al igual que su demoledor -pero lento- Imparable.

El mejor Juggle

⇦+■,▲,■,⇨+▲~■

Combos de 10 golpes

⇩+■,▲,▲,■,✖,✖,✖,●,✖,●

⇩+■,▲,▲,■,✖,⇩+✖,✖,●,✖,●

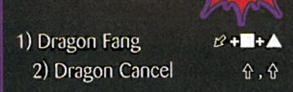
⇩+■,▲,▲,■,✖,⬇+✖,✖,●,●,●

⇩+■,✖,▲,▲,✖,✖,✖,●,✖,●

⇩+■,✖,▲,▲,✖,⇩+✖,✖,●,✖,●

⇩+■,✖,▲,▲,✖,⬇+✖,✖,●,●,●

Imparables



1) Dragon Fang	⇙+■+▲
2) Dragon Cancel	⇧,⇧
1) Punch Reversal	⇦+■+▲ (como counter)
2) Fatal Backhand	■ VO
2) Stagger Fist	▲ TB



Tácticas

Utiliza los golpes Dragon Tail y Flip Kicks tanto como puedas, porque son los ataques -repectivamente- más bajo y alto que hay. Evita utilizar Double Flip Kick, porque su segundo golpe es muy fácil de bloquear o parar con un Reversal. Otro buen ataque, aunque muy previsible es, Dragon Slide.

Últimos consejos

Muévete mucho, combina ataques altos con bajos, y no uses el golpe One Inch Punch en un Juggle.

¡Con truco!

Law, al igual que Eddy, lo tiene muy fácil para vencer al rival con alguna artimaña. El Juggle Flipkick-Flipkick es la forma más sencilla de alzarse con la victoria, aunque un buen jugador nunca lo haría. Para ganar con más clase, usa Dragons Tail o Dragon Slide sobre un rival tumbado.

Consejos Finales

1) Procura evitar los Combos de 10 golpes, porque un jugador decente será capaz de bloquearlos o pararlos con un Reversal.

2) No repitas una y otra vez el mismo movimiento. Si fallas, realiza otros movimientos para después intentarlo de nuevo

3) Practica con todos los personajes. Cuanto más aprendas sobre su sistema de lucha, más fácil te resultará jugar contra él..

4) Empieza por los personajes que tienen un bajo nivel de dificultad

5) ¡Confía en esta Guía!

Crash Bandicoot Warped

Crash debe estar volviéndose un poco paranoico. Cada vez que sale de su casa, se encuentra de lleno con aventuras repletas de misiones difíciles y peligrosas. En esta ocasión tendrás que ayudar de nuevo a nuestro lupino amigo a frustrar los planes del malvado Neo Cortex. Los primeros niveles de Crash te serán muy fáciles, pero según vayas progresando, verás que la cosa se complica bastante. No te preocupes. Siéntate, relájate y disfruta, porque en estas páginas que te ofrecemos a continuación tienes todo lo necesario para que tus avances en «Crash Bandicoot 3» sean tan agradables como placenteros..

CONTROLES

COMPATIBILIDAD

JOYPAD	PISTOLA
RATÓN	PAD ANALÓGICO
MULTI TAP	JOYSTICK

SECRETOS:	●●●●○
DURACIÓN:	3 DIAS
TARJETA DE MEMORIA:	1 BLOQUE
CONTRASEÑAS:	N/A
Nº DE NIVELES:	30 NIVELES



CONTROL DE CRASH

▲ = Estado / Vidas, Manzanas.

■ = Ataque Circular.

✖ = Salto. (Pulsa dos veces para obtener un salto poderoso)

● = Agacharse / Esquivar. (Igual que R1)

R1 + Dirección para arrastrarse.

R1 + ● = Para saltar bruscamente hacia abajo.

En los niveles del 1 al 25 necesitarás coger un cristal, y luego ganar la contrareloj. Tras eso podrás centrarte en las cajas para obtener las gemas. Es posible que tengas que repetir varias veces algún que otro nivel para conseguir todos los objetivos, sobre todo los niveles de carreras, en los que pese a que el objetivo principal es la carrera, también es necesario obtener la gema.

ZONA 1.

Nivel Uno: Toad Village

En este nivel medieval comienzan las aventuras de Crash. Al ser el primero, es muy fácil de completar. Ve por la carretera, rompiendo todas las cajas que te encuentres (excepto las de TNT o NITRO, por supuesto). Cómo en la mayoría de los niveles, hay un recorrido de bonus más o menos por la mitad, al que se accede colocando a Crash encima de la plataforma '?'. Al hacerlo, serás transportado al castillo. Una vez en él, recoge todas las manzanas y sube a la siguiente plataforma para descender.

Si has jugado a Crash antes, podrás pasar este primer nivel muy fácilmente.





CONOCE A TUS ENEMIGOS.

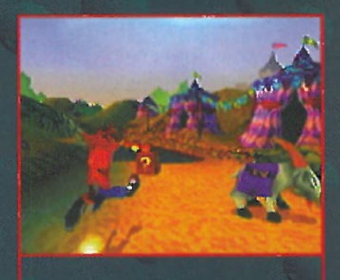
Toad Village

La única manera de vencer y salvar el pellejo al mismo tiempo, radica en conocer bien a tus enemigos. En este primer nivel, los chicos malos que tratarán de obstaculizar tus progresos serán bastante fáciles de derrotar. Aquí tienes como:



RANA

No la subestimes, cambia su patrón de movimiento sin aviso. Salta sobre ella o gira. Si te coge, prepárate para que te dé un "morreo" con el que perderás una vida.



CABRA

Fácil de destruir, gira para derrotarla o salta sobre ella para ignorarla.



CABALLERO QUE GIRA

Cuando comienza a dar vueltas con su espada, es muy difícil matarle. Si está girando salta sobre él, y si está quieto hazle morder el polvo con tu ataque circular.

Nivel 2: Under Pressure

Usa los controles direccionales para mover a Crash. Si aprietas la X harás que vaya más rápido. Usa el botón de ataque circular (Cuadrado) para dar vueltas, destruir a los enemigos y abrir las cajas.

Nadando hacia la derecha, llegará un momento en el que tendrás que atravesar un domo con un placa eléctrica giratoria. Manténte siempre en el lado plano de esta placa, y cuando puedas baja por el tubo, teniendo cuidado con las dos anguilas -una a la derecha, y otra a la izquierda- que hay más abajo.

El resto del camino es fácil de pasar: Fíjate en como actuan los enemigos, para atacarlos o esquivarlos en el momento adecuado.

Más adelante acabarás encontrándote con unas motos de agua que disparan torpedos. Úsalas para romper los corales rojos, y obtener así las cajas ocultas en su interior. Ésta no será la última vez que Crash llevará aletas.





CONOCE A TUS ENEMIGOS

Bajo Presión



TIBURÓN

Gira para destruirlo. El tiburón se moverá hacia arriba y hacia abajo siguiéndote, así que ten cuidado..



PEZ INFLADO

Cuando está inflado es mortal, destrúyelo cuando esté desinflado, o pasa por su lado rápidamente.



MINAS

Encadenadas a la superficie, las minas se mueven de arriba a abajo para impedirte el paso. No puedes destruirlas sin usar los torpedos de una moto submarina.



ANGUILAS

Esperan en las rocas para abalanzarse sobre cualquiera que lleve pantalones azules cortos. Nada rápido para evitarlas.





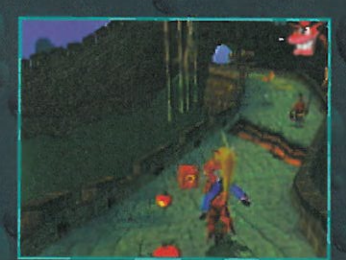
Nivel 3: Orient Express

Es el turno de la novia de Crash. Ten cuidado con los soldados que están reconstruyendo la muralla, ya que te encontrarás con dos casi inmediatamente. No obstante, tu principal problema serán los dragones y los barriles rodantes. Los primeros, se acercarán hacia ti volando a distinta altura, lo que te obligará a saltar por encima de ellos o a pasar por debajo. Para ayudarte, a continuación te ofrecemos el orden a seguir para pasarlos:

1= Por encima. 2 = Por encima. 3 = Por encima. 4 = Por encima. 5 = Por debajo. 6 = Por debajo. 7 = Por encima. 8 = Por debajo.9 = Por debajo. 10 = Por encima, pero hacia la izquierda, evitando el barril.

Para llegar a las torres, donde podrás recoger unos cuantos objetos más, tendrás que golpear las puertas de las trampas.







Nivel 4: Boneyard

En este nivel tendrás que atravesar un cementerio de huesos, lugar de descanso final de múltiples dinosaurios, y por tanto repleto de petróleo. Ve hacia delante - Crash estará mirando hacia ti- y desciende por el saliente. Detrás de ti se romperán lo que parecen ser los barrotes de una prisión, apareciendo acto seguido un enorme dinosaurio, que empezará a perseguirte. Deberás correr y evitar obstáculos como estanques de lava o rocas.

Acabarás cruzando otro estanque de petróleo, sólo que esta vez con Crash mirando hacia adelante. Elimina a los enemigos que verás allí, y encamínate hacia la plataforma de bonus. Tendrás que saltar muy alto desde la caja de salto para alcanzarla. Pulsa el botón X para ganar más altura, y luego realiza un salto alto a la derecha para coger los objetos de lo alto de las cajas de acero.

Después volverás a encontrarte con el Dinosaurio, mucho más peligroso esta vez.. Esquiva la hierba para impedir que te ralentice, y salta sobre los estanques de lava para no acabar frito. Ten cuidado con la caja de Nitro del final. Si todo sale bien, acabarás cayendo desde lo alto de un saliente a la salida warp de abajo.









Nivel 5: Makin´ Waves

Otra vez la novia de Crash, esta vez con una moto de agua.

Sigue la flecha (Abajo) y salta sobre las rampas. Recoge todas las cajas, y esquiva las bolas de cañón disparadas por los barcos cercanos.

Ten mucho cuidado también con las bombas, ya que algunas están bien escondidas entre las cajas que flotan en el agua cerca de las rampas. ¡Ojito al aterrizar!

Puedes realizar piruetas en el aire al saltar por una rampa, presionando arriba y abajo para hacer que el esquí gire.

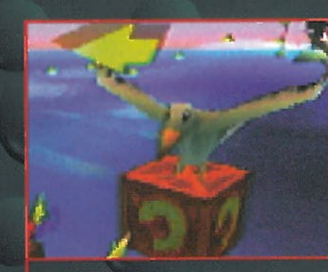
CONOCE A TUS ENEMIGOS.

Enemigos de todos los niveles de esquí acuático a reacción.



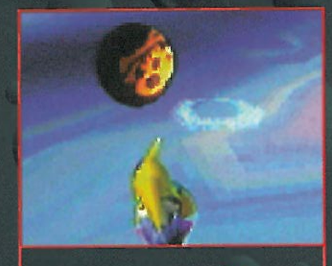
BOMBAS

Letales dondequiera que te las encuentres. Esquívalas o salta por encima de ellas cuando las veas.



GAVIOTAS

Tratarán de tentarte para que cojas la cajas que hay bajo ellas. Si lo intentas con una gaviota que vuele bajo, te echará del esquí.



BALAS DE CAÑÓN

Disparadas desde un gigantesco barco pirata. Estudia la secuencia de disparo para calcular cuando debes avanzar para esquivarlas.



PIRATAS EN BOTES

No te choques con los botes, o te atizarán con los remos.





PIRATAS CON ANCLA

Estos piratas están siempre haciendo girar el ancla a su alrededor. Calcula bien cuando debes pasar , o da un buen rodeo para quedar fuera de su alcance.



TIBURONES

Los tiburones se limitan a esperar que pases por encima de ellos, por lo que lo mejor será que pases por su lado.

JEFE ZONA UNO:

'Tiny Tiger'

Empezarás el nivel solo en la arena. Tiny intentará aplastarte, así que muévete de un lado a otro para esquivarle y atízale cuando se quede quieto. Tras golpearle, volverá a saltar sobre su plataforma para lanzar sobre ti una horda de leones.

Moviéndote de un lado a otro del recinto podrás evitarlos. Poco después Tiny volverá a bajar, momento que deberás aprovechar para repetir todo el proceso anterior. Después de que esto suceda tres ocasiones, habrás vencido..

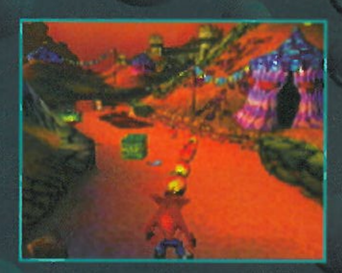
ZONA 2.

Nivel 6: Gee Whizz.

Como en el nivel uno, volverás a una carretera medieval, aunque esta vez será más difícil, ya que te las tendrás que ver contra enemigos nuevos como los magos que arrojarán bolas de fuego. Salta por encima de las bolas y realiza ataques circulares para eliminarlos.

En el nivel de bonus no golpees la caja '!' nada más verla. Hay una caja entre los dos salientes que tienes que romper primero, si quieres obtener todas las cajas del nivel.

Más adelante hay un par de caballeros. Cuando te acerques a la salida del nivel, porque poco antes del final, te las tendrás que ver contra otro caballero, unas pocas Cabras y unas Ranas, que obstaculizarán bastante tu paso.





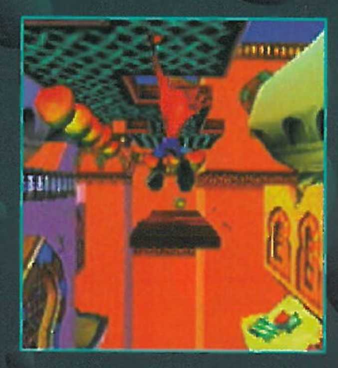
Nivel 7: Hang 'em high.

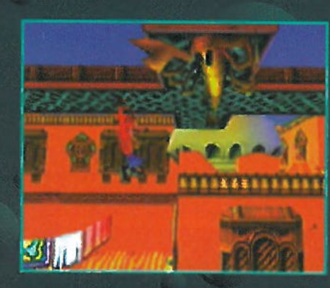
En este nivel viajarás por los tejados hasta llegar a tu objetivo. Una vez subas hasta ellos, mata al guardia cuando se acerque a ti. Ve por los salientes, recogiendo de paso todas las manzanas que veas. En el camino te encontrarás con hombres en alfombras voladoras. Para derrotarlos, utiliza el ataque giratorio. Lo mismo se aplica a los monos lanzadores de vasijas.

En el nivel de bonus, trata de golpear las cajas giratrorias antes de que se vuelvan de acero. Verás unas pocas cajas cuando subas por los escalones. Tendrás que saltar sobre ellas para cogerlas. Cuando avances colgado, tendrás que destruir o esquivar a los escorpiones.

El resto del nivel es bastante sencillo, teniendo únicamente que reducir la velocidad y tener cuidado con los enemigos.

Eso sí, no podrás coger todas las cajas hasta que llegues al nivel 27, en el que podrás completar la sección secreta del nivel. Para acceder a los niveles del 26 al 30, deberás ganar 25 contrarelojes.





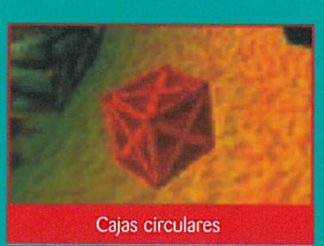
CONOCE TUS CAJAS.

¿Qué contiene cada caja? Lee con atención, lee...



Normal

Caja normal, que contiene manzanas.



Caja con "?"

¿Quién sabe? Probablemente manzanas.



Nitro

Explosión. Golpea las que lleven "!" para que exploten todas las del nivel.



Elástica

Golpéala varias veces para obtener más manzanas que en una normal.



Cajas circulares

Golpéala cuando aparezca el objeto que deseas sobre ella.



Caja de acero

Irrompible. Úsala para caminar por encima.



Elástica con flecha

Se usa para saltar. Aunque contiene manzanas tienes que golpearla



Caja de TNT

Golpéala y morirás. Salta sobre ella para activar un detonador.

Caja encadenada

Haz un salto brusco sobre ella para romperla.

CONOCE A TUS ENEMIGOS.

Enemigos del nivel de los tejados.

O como hay que vérselas con los enemigos de los niveles Hang em high, High Time y Flaming Passion.



Mujeres arrojando bombas flamígeras

Arrojan bombas incendiarias. La zona en la que van a impactar está claramente marcada, por lo que atraviésala en cuanto esté despejada.



Hombres armados con cuchillos

Golpéales con el ataque giratorio cuando te den la espalda. Jamás les ataques cuando enarbolen los cuchillos.



Monos lanzadores de vasijas

Si saltas sobre ellos acabarás con una en la cabeza, perdiendo una vida. Usa el ataque gitarorio para acabar con ellos.



Alfombras voladoras

Vuelan de un lado a otro. Realiza ataques giratorios para eliminarlos.



Escorpiones

Se mueven rápido y son muy peligrosas. Usa el ataque giratorio cuando te den la espalda.



Nivel 8: Hog ride.

Aquí Crash correrá en una motocicleta contra unos potentes automóviles. Además de llegar el primero, hay que recoger todas las cajas. Trata primero de coger todas las cajas y el cristal, y luego intenta ganar la carrera utilizando las flechas verdes que hay sobre la pista para aumentar tu velocidad.

Intenta tomar las curvas muy cerradas, ya que así ganarás terreno. Evita también golpear a los coches, pues los choques te harán perder velocidad, pero sobre todo permanece sobre la pista, ya que si te sales perderás velocidad y tiempo.

✖ = Acelerar. ■ = Frenar.
Acelera entre la segunda luz roja y la verde para conseguir la máxima velocidad nada más empezar.



Nivel 9: Tomb time.

Esta tumba egipcia tiene infinidad de trampas que obstaculizarán muchísimo tu progreso, como los charcos de petróleo, que pueden hacer que caigas en un agujero si te despistas. Los interruptores del suelo abren las puertas por muy poco tiempo, así que pasa rápido. En el puente, las baldosas rojas se caerán si pasas por ellas, así que tendrás que pasar corriendo, o ir por las verdes.

En la fase de bonus, haz un salto doble para llegar a lo alto de las cajas, y haz otro a la derecha para coger las cajas del saliente superior. De esta manera, podrás coger todas las cajas.

Fíjate en la parte de debajo de la pantalla para ver cuantas manzanas hay en esta zona.

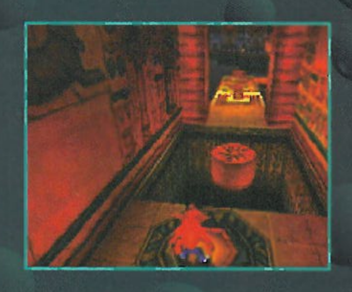


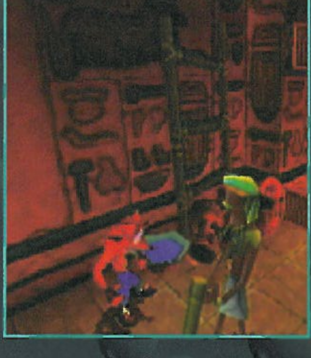
Una vez pasado el puente, te las tendrás que ver con un par de monos que arrojan pintura. Utiliza con ellos el ataque giratorio, pero evita la pintura o perderás una vida. Tras pasarlos, tendrás que cruzar una zona con tres rayos de luz. No dejes nunca que te rocen, pues activarás los dardos del muro, que sólo podrás esquivar si eres muy rápido.

Después encontrarás dos posibles rutas. Salta hacia la de la izquierda por el lado de la derecha -no se puede pasar el agujero con un salto normal-, recoge la máscara espiritual, y vuelve ahora por el otro camino. Te toparás con unas cuantas trampas de rayos de luz, y tras ellas con un hombre arrojando bloques sobre un estanque de petróleo. Para alcanzar las dos cajas de arriba, una a la derecha y otra a la izquierda, tendrás que saltar desde los bloques móviles. Una vez obtenidas las cajas, baja y elimina al hombre.

Cuando llegues al puente, activa las plataformas que se balancean y sal.



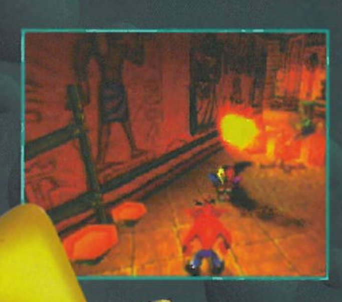




CONOCE A TUS ENEMIGOS

Enemigos de la tumba egipcia.

¿Cómo acabar con los enemigos de Tomb Time, Sphynxinator y Tomb Wader?





Serpientes

Un simple salto y un ataque giratorio bastan para acabar con ellas.



Sarcófagos con púas

Lo mejor es esquivarlos o saltar por encima de ellos, pero si no es posible, atácalos saltando sobre su cabeza.



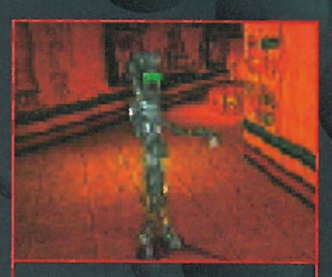
Sarcófagos de momia

Se abalanzan sobre ti nada más verte. Para acabar con ellos, haz dos ataques giratorios: uno para abrirlos, y otro para matarlas.



Momias con lanzallamas

Disparan a izquierda y derecha. Salta por el lado que no estén disparando, y acaba con ellos.



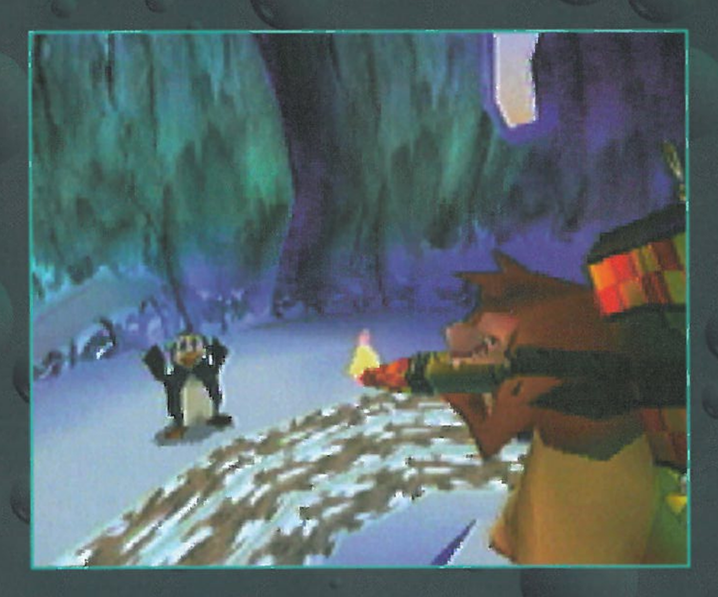
Momias con escudo

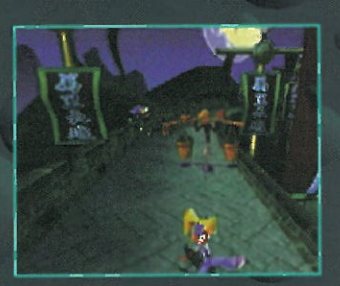
Con estas momias no se puede utilizar el ataque giratorio, por lo que si no las puedes evitar, realiza un ataque deslizante (con los pies).











La secuencia de los dragones: 1= Salta por encima. 2= Ve por debajo. 3= Salta por encima. 4= Salta por encima. 5= Ve por debajo. 6= Ve a la izquierda y por debajo. 7= Ve a la izquierda y por debajo. 8= Ve a la derecha, y haz un salto pequeño sobre el agujero y por debajo del dragón. 9= Ve bajo el dragón a la derecha, y sobre el agujero. 10= Santa por encima. 11= Ve a la izquierda y por debajo.

Nivel 10: Midnight run.

Otra vez la novia de Crash acapara el protagonismo en la Gran Muralla. Esta vez hay muchos más obreros y barriles, así que será mucho más difícil que antes. En la contrarreloj, presiona el círculo para ir más rápido.

Ve bajo la primera torre para coger las cajas, salta sobre la siguiente, y sigue corriendo para conseguir las otras dos que veras colgando enfrente. Ve bajo la siguiente torre para coger las cajas, y por encima para coger otros objetos.

JEFE ZONA 2

Dingodile.

Nada más verle, notarás que Dingodile está rodeado por un escudo. Lo primero que hará será disparar hacia el cielo, así que sal fuera del escudo para esquivar los proyectiles antes de que caigan al suelo. Cuando termine este primer disparo, comenzará a dispararte a ti, por lo que no debes dejar de moverte bajo ningún concepto.

Tienes que lograr que Dingodile destruya el escudo que le protege. Para ello, muévete alrededor de su escudo cuando empiece a disparar. De esta manera, el mismo romperá su escudo. Tras cada secuencia de disparo ve al centro y salta sobre su cabeza. Su energía descenderá un tercio, lo que quiere decir que tendrás que repetir este proceso dos veces más para eliminarlo.

ZONA 3.

Nivel 11: Dino Might!

Una vez más, tendrás que atravesar "territorio dinosaurio". En esta ocasión ve hacia delante, y mata a los Bandicoots cuando paren, ya que estos minimonstruos no pueden ser eliminados mientras giran. Ten cuidado con los orificios de aire caliente y con los fosos de lava volcánica.

Cuando te encuentres con un gran huevo de dinosaurio, salta sobre él y deja que se rompa. Salta sobre el bebe dinosaurio que salga, y cabalga sobre él hasta llegar a tierra. Una vez en suelo firme, y ya a pie, ve hacia la derecha para llegar al nivel de bonus.













En este nivel de bonus, usa el botón R1 para saltar bruscamente sobre las cajas encadenadas. Verás que algunas del final no tienen ninguna plataforma debajo, por lo que tendrás que dar un salto brusco desde el otro lado para romperlas.

Después, volverás a ser perseguido por el enorme dinosaurio. Ten cuidado con las partes deslizantes del río.

La hierba, sin embargo, te ralentizará, así que intenta esquivarla. No es un nivel fácil. Conténtate al principio con llegar vivo al final, y no no te preocupes de las cajas y de las gemas hasta que te desenvuelvas con soltura.

Nivel 12: Deep trouble.

Coge la moto submarina, y úsala para destruir las cajas de TNT y Nitro. Después, usa los torpedos para destruir a los tiburones y a los peces inflados. Ve por las tuberías, pasadas las placas eléctricas giratorias. Cuidado con la mina que sube.

Pégate a la derecha para evitar a la anguila, y gira otra vez a la derecha para pasar las minas. Ten cuidado con los conductos de ventilación: cuando están encendidos pueden empujarte hacia abajo. Espera a que estén apagados antes de intentar pasarlos.

Desciende por el conducto de ventilación grande, y sal por la derecha. Sube por el siguiente sistema de tuberías, y coge la moto. Sube, y dirígete hacia la salida del nivel. Una vez hayas cogido todas las cajas, retrocede por la izquierda, y vuelve a descender por el conducto. Al salir de él, gira a la derecha. De esta manera te encontrarás con otra pila de cajas de TNT y de acero. Salta encima de una caja de TNT, conecta el detonador y aléjate un poco. Tras la explosión desciende por el conducto, esquivando a los dos peces inflados y a las cajas de TNT. Ve a la izquierda, y nada más pasar la caja de Nitro y los conductos, vuelve a ir hacia la izquierda. De esta manera, obtendrás las dos gemas y todas las cajas.

Nivel 13: High time.

Ten cuidado con las mujeres que arrojan bombas incendiarias por las ventanas de la derecha, y sube en cuanto puedas a lo alto del tejado. Una vez allí, ve hacia la derecha hasta que te encuentres con una malla metálica, por la que deberás subir.

Verás una plataforma de bonus antes de llegar al cambio de sentido. Cuando llegues al bonus, realiza un buen salto sobre los bloques de acero -botón X, volviéndolo a pulsar mientras estás en el aire-. Necesitarás hacer unos cuantos saltos altos para romper las cajas encadenadas.

Tras eso, ten cuidado para poder hacerte con las cajas suspendidas en el aire. Haz grandes saltos sobre el borde para romperlas.

Te toparás con un lanzador de cuchillos. Salta sobre él cuando lance uno, y después realiza un ataque giratorio. Debes eliminar al hombre sobre la alfombra mágica. Atácale cuando la alfombra se mueva hacia él.

Tendrás que escalar algunas zonas más antes de llegar a la salida, donde podrás recolectar una gema si has cogido todas las cajas.

Nivel 14: Road Crash.

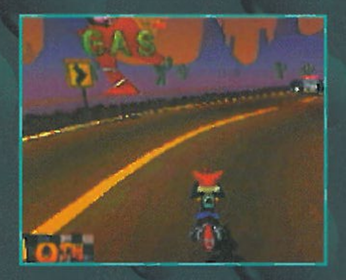
Esta carrera es mucho más dura que la de antes, así que primero piensa en ganarla y luego en las cajas.

Gira con suavidad a la derecha y luego a la izquierda, permaneciendo en el lado derecho para evitar el agujero de la izquierda. Giro con decisión a la izquierda y sube por la rampa. Tras ella te encontrarás con













otro par de giros suaves, y nada más pasar la señal de Gas, con un giro prolongado a la derecha.

Una vez sobre la siguiente rampa, pisarás una flecha de velocidad que podría sacarte de la pista. No dudes en usar el freno en la curva si lo requiere. Siempre es mejor perder velocidad que salirte de la carretera.

Toma las curvas con cuidado, y cuando veas los tres coches de policía delante, ve por la derecha del coche de la derecha. De esta manera, podrás mantener, e incluso ganar algo de velocidad.

Las flechas de velocidad de la pista pueden ayudarte a ganar la carrera, pero no te ayudarán en



absoluto a coger todas las cajas para obtener la gema.

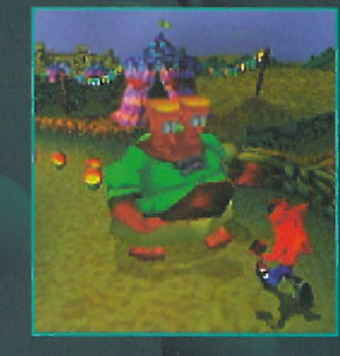
Nivel 15: Double header.

El título se refiere a los enemigos con dos cabezas, y armados con dos porras. Para poder pasarlos debes o bien dar un amplio rodeo, o saltarlos por encima cuando no estén moviendo sus porras.

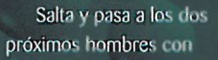
Este nivel medieval se desarrolla básicamente igual que sus antecesores. La única diferencia es el número de enemigos y de agujeros, que es mucho mayor.

En la etapa de bonus, tendrás que saltar por encima de la pila de TNT que verás. Ve a la derecha y golpea la caja '!'. Tras eso, retrocede y verás que han aparecido unas cajas encima de las TNT. Cogelas y destruye las cajas de TNT.

Tendrás que efectuar un salto muy alto sobre la próxima caja elástica que veas. No conectes el detonador de las cajas de TNT hasta que hayas cogido las cajas de arriba. De esa manera, te harás con todas las cajas de la fase de bonus.



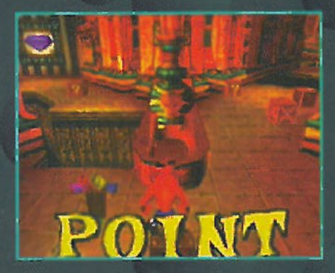
Para pasar al siguiente hombre de dos cabezas, calcula bien el tiempo para saltar a la derecha nada más termine de balancear su espada. Después, podrás eliminar al siguiente saltando desde las cajas de acero sobre una de sus cabezas. El mago del puente dispara bolas de fuego, por lo que tendrás que saltarlas para esquivarlas, y al acercarte obsequiarle con un ataque girartorio.



Salta y pasa a los dos próximos hombres con









dos cabezas de la izquierda. El último puede evitarse saltando al pequeño saliente de la derecha.

JEFE ZONA 3

N. Tropy.

N. Tropy se encuentra encima de una plataforma en el fondo. Nada más verte disparará una bola de fuego, que deberás esquivar. Después disparará rayos de energía por el centro y por los lados. Tras su ataque, verás como aparece un camino que llega hasta su zona. Corre hacia él, y salta sobre su cabeza. Repite este proceso tres veces para derrotarle.

La secuencia de sus movimientos hace fácil predecir sus ataques y esquivarlos. Colócate estratégicamente y cuando aparezca la plataforma atácale rapidamente.



AREA 4.

Nivel 16: Sphynxinator.

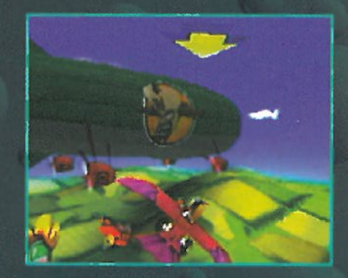
Permanece en el lado derecho del camino, y salta los agujeros que hay tras el sarcófago. Según avances te irás encontrando con las trampas habituales de este nivel.

Ten cuidado con el tipo que arroja los bloques, ya que en esta ocasión los arroja de dos en dos. Lo mejor será que lo elimines rápidamente. Tendrás que golpear dos veces a las momias para matarlas, una para sacarlas del sarcófago, y otra para eliminarlas del todo.

En el nivel de bonus, ten cuidado con las cajas de TNT. Trata de esquivar las primeras, y coge las cajas normales deslizándote. Después, usa el salto alto para coger las cajas de encima de la siguiente pila de cajas de TNT. Tienes que coger la vida antes de conectar el detonador, así que salta por encima y coge la caja antes de que todo explote. La última pila requerirá que realices un ataque giratorio para eliminar las cajas normales, activando de paso la caja de TNT. Aléjate, y una vez haya explotado, coge la caja encadenada.

Cuando regreses, atraviesa la puerta, y verás cuatro vasijas que contienen monos. Destrúyelas







evitando que la pintura te acierte. Al final te encontrarás con otro hombre arrojando bloques. Pásalo rápidamente y prepárate para enfrentarte a varios monos justo delante de la salida, para la que tendrás que pulsar el interruptor.



Nivel 17: Bye Bye Blimps.

La novia de Crash pilota ahora un aeroplano ligero. Como en las fases de esquí acuático, aparecerá una flecha en la parte de arriba de la pantalla, mostrándote donde se encuentra el próximo objetivo: los dirigibles que Neo Cortex tiene patrullando los cielos. Estos están bien protegidos por un escuadrón completo de cazas enemigos.

Usa el botón del cuadrado para girar, e impedir que el fuego enemigo te cause muchos daños, al tiempo que disparas tu ametralladora, utilizando el botón del círculo. Para hacerte con la gema, tienes que destruir primero todos los dirigibles, y luego las cajas.

Nivel 18: Tell no tales.

De nuevo, Crash se sienta en la grada para ver como su amorcito vuelve a surcar las olas con una moto de agua. Esta fase es mucho más difícil que su antecesora, con muchas más bombas, tiburones y piratas con anclas que nunca.

Trata de resistir la tentación de ir rápido, y vigila en todo momento donde vas a aterrizar tras un salto. Hay bombas flotando por todas partes, así que ve despacio y con los ojos abiertos. Al igual que antes, ve primero a por las cajas, y luego céntrate en la contrareloj.

Nivel 19: Future frenzy.

En este nivel futurista corres el riesgo de que te disparen con láser cada pocos pasos. Las barreras láser del principio son bastante fáciles de pasar, aunque un poco más adelante, cuando cambia el ángulo, el juego se vuelve un poco más complicado.

Cuando llegues a una pila de cajas de TNT, comienza a girar y presiona derecha. De esta manera, te pondrás a salvo en el otro lado. Puedes saltar encima de los mini OVNI, pero ten cuidado con los que disparan rayos.

En el nivel de bonus, prepárate para que se te pongan los pelos de punta, ya que tendrás que estar haciendo constantemente saltos dobles y girando para romper las cajas, todo ello sin caerte de los salientes.

En el último salto verás tres cajas por encima, con un enorme precipicio bajo ellas. Haz un salto doble a la derecha, gira para romper la primera caja, y sigue dando vueltas y pulsando hacia la derecha, hasta que hayas roto las otras dos cajas y te encuentres en el otro saliente. Así conseguirás todas las cajas.

Tras recogerlas volverás al nivel, en donde tendrás que afrontar unos pocos obstáculos más, aunque ninguno de ellos te dará muchos problemas. Ve a la derecha y dirígete hacia la salida, ya que no podrás coger todas las caja de este nivel hasta que llegues al nivel 29.











CONOCE A TUS ENEMIGOS.

Future Frenzy y Gone Tomorrow

O como darles "la del pulpo" a los enemigos de Future Frenzy y Gone Tomorrow



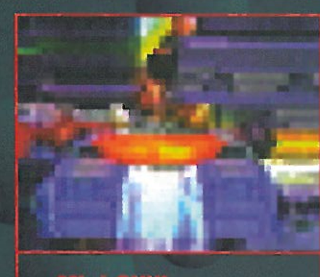
Mini OVNI

Si vuelan bajo, puedes girar para destruirlos.



Robots grandes

Estos enemigos disparan misiles a izquierda y derecha, siendo luego un buen objetivo al que disparar con el bazoka.



Mini OVNI con rayo

Esquiva los rayos, y haz un salto alto sobre su cabeza para eliminarlos. Si no quieres enfrentarte a ellos, pasa por debajo suyo cuando el rayo esté desconectado.



Cápsulas con púas

No aterrices sobre ellas cuando las púas estén a la vista. Espera a que las contraigan antes de saltar sobre ellas.





Androides voladores

Cuando estos androides no están cubiertos por un escudo rojo, puedes destruirlos con tu ataque giratorio. Si no, deslízate por debajo.

Nivel 20: Tomb wader.

Crash deberá atravesar una tumba medio inundada para hacerse con todos sus tesoros. Entre las trampas que deberá franquear, habrá puertas que se abren durante muy poco tiempo, habitaciones inundadas en las que el agua cambia de profundidad, y momias armadas con pinchos.

En la primera parte inundada con la que te encuentres, espera a que la profundidad se reduzca para pasar, coge las cajas y vuelve a la plataforma para volver al otro lado. Acabarás encontrándote con otra sección inundada, en la que las cajas de acero marcan el punto medio en donde hay que cruzar.

Para acabar con los enemigos del escudo hay que deslizarse, mientras que para acabar con las momias con pinchos hay que saltarlas encima. No obstante, el principal problema que tendrás que afrontar será el agua. Avanza según vayas viendo que desciende el nivel. Sé paciente y espera el momento adecuado.

No trates nunca de pasar una sección inundada de una vez. Utiliza la plataformas flotadoras y las cajas siempre que puedas.



JEFE ZONA 4

N. Gin.

Esta vez es la chica quien se enfrenta al poderoso N.Gin, que cuenta con un gigantesco robot al que deberás destruirl. Esta épica batalla tendrá lugar en el espacio exterior. El robot de N.Gin está muy bien armado, con misiles rastreadores de calor y una ametralladora. No dejes de moverte en ningún momento, y dispárale constantemente con el botón del círculo, apuntando a las zonas coloreadas de amarillo. Dichas zonas son sus puntos débiles

ZONA 5

Nivel 21: Gone tomorrow

Este segundo nivel futurista es ligeramente más difícil que su antecesor, pero armado con el bazoka podrás pasarlo sin muchos problemas. Con él eliminarás a los domos con púas, a los mini marcianos y a los Nitros y TNT.

También con él podrás destruir a los androides que te disparan cohetes, una vez hayan terminado de dispararte. Volarán por los aires, y podrás seguir avanzando. El bazoka también te ayudará en el bonus, ya





que con él podrás volar todas las cajas de Nitro que encuentres por el camino. Lo cierto es que armado con él, no hay nada en este nivel de lo que te tengas que preocupar.

Nivel 22: Orange Asphalt

Otro nivel de carreras en moto, con una dificultad endemoniada. Con el primer giro a la derecha dejarás atrás el primer coche de policía. Más adelante, un giro brusco a la izquierda te llevará a dos rampas. Ve por la de la izquierda si quieres coger la caja.

Después llegarás a otro coche de policía y a una flecha de velocidad. Continúa hasta el siguiente coche de policía y pasa las dos barreras. Tras ellas, llegan un giro brusco a la izquierda y otro a la derecha, seguidos de dos rampas. Ve por la izquierda para aprovechar el turbo.

Toma la siguiente rampa. Pasados los dos siguientes coches de policía verás otras dos barreras. Antes de llegar a la recta con manzanas en su lado izquierdo, tendrás que dar un par de saltos. Toma con cuidado la curva en forma de 'S', y pasa los dos siguientes coches de policía.

Antes de llegara a la siguiente recta, llegan un par de giros bruscos. En la recta, verás una flecha de velocidad a la derecha y una rampa a la izquierda. Tras pasarlas, evita la próxima rampa de la derecha, ya que hará que caigas en el agujero tras ella.



Nivel 23: Flaming passion.

Otra vez en los tejados, aunque el bazoka supone una gran ventaja. Destruye a los lanzadores de cuchillos, a las lanzadoras de fuego y a los endiablados monos.

En el nivel de bonus, asegúrate de sacar partido al bazoka eliminando todas las cajas de Nitro que te encuentres por el camino. También que puedes usarlo para alcanzar las cajas a las que no puedes llegar.

El resto es bastante sencillo: dispara a todo lo que se mueva.

Nivel 24: Mad Bombers.

Otro nivel de vuelo, sólo que esta vez hay que derribar a cinco enormes aviones, destruyendo los motores de las alas de cada uno. Cada uno de los aviones está protegido por un escuadrón de cazas enemigos. Trata de esquivar el fuego enemigo mediante picados y giros bruscos.





El estado de tu avión se muestra en la parte inferior de la pantalla. Puedes recuperar energía disparando a los globos con cajas de primeros auxilios. Dispara primero a la caja, y luego al globo: así obtendrás más energía y además una vida extra.

Céntrate primero en derribar los aviones, y destina luego otra pasada a la recolección de cajas para obtener la gema. Muchos aviones enemigos realizarán picados cerca de ti antes de dispararte, lo que te proporcionará una buena oportunidad de derribarlos antes de que ellos puedan dispararte.



Nivel 25: Bug Lite.

El objetivo de este nivel es atravesarlo de una vez. Es un nivel oscuro, muy oscuro, siendo la única fuente de luz los pequeños insectos que recoges por el camino. Dichos insectos iluminan tus alrededores con una tenue luz blanca, pero durante muy poco tiempo, por lo que tendrás que darte prisa para coger otro antes de que se vuelva a oscurecer todo.

Como es natural, todo el nivel está repleto de obstáculos y enemigos, como serpientes, cocodrilos y momias con púas a tutiplén, esperando aniquilarte.

En el nivel de bonus, salta sobre el insecto todo lo que puedas antes de usarlo. Tras eso, corre hacia la derecha con el insecto, y trata de llegar hasta el final con él. Allí, te encontrarás con otro insecto que puedes utilizar para retroceder y coger las cajas de la izquierda. Usa el bazoka para destruir las cajas.

El resto del nivel consiste en una carrera por etapas de insecto en insecto, hasta llegar al final. Aprovecha al máximo cada insecto.





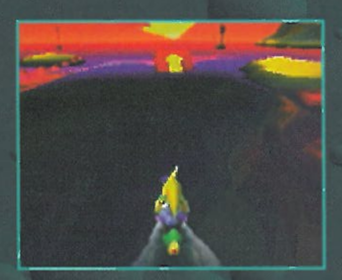


JEFE ZONA 5

Jefe Final: Neo Cortex.

Has llegado al enfrentamiento con Cortex. Verás como tu máscara espiritual y la suya chocan, surgiendo un rayo de ambas. Esquívalo como sea. Cortex comenzará a volar, y a tirarte primero bolas de fuego, y más adelante minas al suelo. Si pisas una, serás historia.

Espera a que Cortex termine su ataque, y cuando la energía de las dos máscaras gemelas le obligue a descender, golpéale con tu ataque giratorio. Deberás repetir este proceso tres veces antes de derrotarle.



Si has conseguido todas las gemas, verás el final completo del juego. Si no las has conseguido, tendrás que volver a por ellas para poder verlo.

Niveles 26 a 30.

Estos niveles sólo estarán disponibles si completas de cinco a veinticinco contrarelojes, logrando así obtener las reliquias que te transportarán de la plataforma central a una sección subterránea con cinco niveles más. Para entrar en todos los niveles, necesitarás veinticinco reliquias. En ellos podrás completar los niveles anteriores, lo que te permitirá conseguir todas las gemas y derrotar a Cortex y su máscara malvada por completo.

Nivel 26: Ski crazed.

Un nivel muy concentrado, en el que tendrás que volver a pilotar el esquí a reacción por un circuito extremadamente difícil, literalmente plagado de obstáculos. Las bombas en el agua son la principal amenaza, por lo que no vendría mal que practicaras un poco antes de lanzarte al circuito a pecho descubierto. Mantén la velocidad baja en los primeros giros, y no tendrás muchos problemas.

El primer par de saltos se encuentran uno al lado de otro, teniendo el de la izquierda una hilera de manzanas, y el de la derecha dos cajas. El siguiente salto tiene una caja encima, pero ten cuidado cuando aterrices, ya que hay una bomba cerca. El siguiente par de saltos no te darán muchos problemas, siempre y cuando no vayas demasiado rápido.

No pierdas de vista las cajas de Nitro en los saltos y las bombas del final. En la sección final encontrarás una serie de saltos rodeados de bombas. Ten un cuidado especial al aterrizar tras los dos últimos, ya que están literalmente rodeados de bombas. Haz un giro en el aire para evitar el desastre. Debes golpear la caja de nitro con la "!" para destruir todas las cajas de nitro del nivel.



Nivel 27: Hang'em high.

En este nivel accederás a la parte secreta del nivel siete. Ve hacia la derecha, realizando unos cuantos saltos peligrosos sobre las cajas de Nitro. Tras eso, llegarás a una plataforma que te devolverá a la parte final del nivel siete, pudiendo ahora ir hacia atrás y limpiar el nivel de cajas. Ve despacio, ya que no puedes ver que es lo que tienes detrás. Trata de recordar el trazado del nivel, y dónde se encuentran los enemigos. También tendrás que repetir el nivel de bonus.

Nivel 28: ¿Area 51?

Otro nivel de carreras con moto, pero con el aliciente de que se corre por la noche, y de que los competidores son OVNIs. Otra complicación añadida del nivel es que los coches de policía no se limitan a ir de lado a lado por la carretera, si no que van directamente a por ti.

Por lo demás, encontrarás la pista relativamente fácil, con sólo unos pocos giros bruscos cerca de la línea de meta. El objetivo principal es llegar en primera posición -para la reliquia- y coger todas las cajas para hacerte con la gema.

Nivel 29: Future frenzy.

Al igual que antes, este nivel es una prolongación de otro, que ahora podrás completar.

Esta parte extra es increíblemente dura, y aunque el uso del bazoka ayuda bastante, es un nivel el que obstáculos como el gran salto del principio pondrán al límite tus poderes especiales. Coge todas las cajas en esta primera parte para hacerte con la gema.

Recuerda, eso sí, volar todo lo que se te ponga a tiro para hacer tu paseo más lo más agradable posible.

NIVEL FINAL.

Nivel 30: Rings of power.

En este último nivel, Crash se pondrá a los mandos de su avión por última vez, compitiendo en una carrera en la que tendrá que llegar el primero. El trazado del circuito está



señalado por una serie de arcos a través de los cuales tendrás que pasar, y que se irán iluminando de uno en uno según te vayas acercando.

El avión tiene tendencia a levantar el morro, por lo que inclínate ligeramente hacia abajo para compensar. Quizá necesites una pasada para coger todas las cajas, y otra para llegar el primero en la contrareloj.

Este es el último nivel, pero si todavía te faltan por recoger algunas gemas en otros niveles, puedes -y debes- hacerlo. Aquí ponemos el punto final a un alucinante juego que invita a completarlo una y otra vez.





TrucAZos

Además de las guías específicas os hemos preparado una selección de trucos para algunos de los mejores juegos del año. Seguro que así solucionáis vuestros problemas.

ABE'S ODDYSEE

- Acceso a todos los niveles:
Ve a la pantalla del menú principal e ilumina "Options". Después presiona ⇩, ⇨ ⇦ ⇨ ■, ●, ■, ●, ■, ⇨ ⇦ mientras mantienes pulsado R1.

- Todas las escenas cinemáticas:
Ilumina "Options" e, igual que antes, mientras pulsas R1 presiona ⇧, ⇦ ⇨ ■, ●, ■, ⇨ ⇦ ⇧, ⇨.

- Pedos de color verde:
En cualquier momento del juego mientras mantienes pulsado R1 pulsa la siguiente secuencia: ⇧, ⇦ ⇨ ■, ●, ✖. Cada vez que Abe haga una "cosita" aparecerá una especie de humillo verde (para que Abe suelte el cuesco debes pulsar L2 + ●).

- Todas las canciones valen:
Este truco te solucionará los problemas de las músicas y los puzzles de voz ya que una vez puesto en marcha bastará con cualquier sonido para activar el mecanismo. En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y luego esta secuencia:, ⇧, ●, ⇦ ✖, ⇩, ■, ⇨.

CARDINAL SYN

- Luchadores ocultos:
Cada código te dará acceso a un luchador oculto. Para introducirlos debes esperar a que aparezcan las palabras "Press Start" en la pantalla del título pero no hará falta que lo hagas rápidamente. Cuando un truco funcione escucharás un sonido.

- Bimorphia: Pulsa ⇨ ⇨ ⇨ ⇩, ■.
- Juni: ⇧, ⇦ ⇦ ⇧, ■.
- Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩.
- Moloch: ⇧, ⇨ ⇩, ⇦ ■.
- Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧.
- Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦ ⇨ ●.
- Jugar como Stygian: ⇦ ⇨ ⇦ ⇨.
- Vodu: ⇦ ⇦ ⇦ ⇧, ●.

COLONY WARS VENGEANCE

- Un montón de ventajas:
Introduce estos passwords:
Blizzard: Activar todos los trucos.
Stormlord: Desactivar los trucos.
Tornado: Todas las armas.
Thunderchild: Todos los pilotos.
Avalanche: Crepúsculo.
Chimera: Armas secundarias infinitas.
Hydra: Vidas infinitas.
Vampire: Escudo infinito.
Dark Angel: Las armas no se calientan.
Demon: Cualquier nivel.

COOLBOARDERS 2

- Siete pistas más:
En la pantalla del menú principal mueve el cursor sobre las opciones en este orden: FREE STYLE, COMPETITION, BOARD PARK, OPTION, HALF PIPE, BIG AIR y FREE STYLE. Ahora pulsa L1 + L2 y, sin soltarlos, pulsa diez veces ✖. Toda esta combinación debes realizarla en menos de cuatro segundos.

COOL BOARDES 3

- Pistas y personajes:
Utilizando en el modo torneo estos tres códigos podrás jugar en cualquiera de los circuitos del juego y utilizar cualquiera de los esquiadores. Además con el tercero podrás ponerles cabezones. Introduce los códigos como nombre del jugador.
WONITALL- Todas las pistas
OPEN_EM- Todos los personajes
BIGHEADS- Modo cabezón (para activar éste, debes, además de introducir el código, pausar el juego en cualquier momento)

FUTURE COP: LAPD

- Passwords:
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas: DISYFISLFY
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas: DITIFISLFL
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault completas; todas las armas: DYPYFASRHR
Invencibilidad: SIFRGYBERR
Todas las armas: SYMRGOBRRL
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas la armas: DYSIFASRHY
Todas las misiones Crime War y Precinct Assault cerradas completas; todas las armas; invencibilidad: DYTIFASUHL

- Códigos:
Debes introducirlos en la pantalla de opciones que sale al pulsar SELECT con el juego pausado. Ilumina la opción "Volume Sound FX" e introduce la combinación. Si el código ha sido correcto al escoger "Quit" y confirmar ("Yes") no abandonarás la pantalla de opciones aunque sí podrás volver al juego normalmente. (S = SELECT)
Recargar escudo: ■, S, ●, ✖
Avanzar de nivel: ■, ●, ■, ●, ✖, S, ✖, S
De azul a negro: ■, S, ●, ✖, ✖, ●, S, ■
Cargar arma 1: ■, ●, S, ✖, S, ✖, ●, ■
Cargar arma 2: ●, ✖, S, ■, ●, ✖, S, ■
Recargar arma 3: ■, S, ■, ●, S, ✖
Más (arma 1): ●, ●, ●, ✖, ✖, ✖, ●, S
Más (arma 2): ■, ■, ■, ●, ✖, ●, ✖
Más (arma 3): ■, ●, ■, S, ✖, ■, ●
Añade 200 puntos (Precinct Assault): ●, ■, ●, ✖, S, ■, ✖
Invencibilidad: ●, ●, S, S, ●, S, ✖, ■

GHOST IN THE SHELL

- Selección de nivel.
En la pantalla de título presiona R2, R1, ■, ■, Arriba, Abajo, ■, ■, R2, R2. Escucharás un sonido. Ilumina las palabras "Mision Start", pulsa ✖ y presiona Izquierda o Derecha para escoger nivel. Este truco activa el de las imágenes de video. Ilumina "Options" y presionando ✖ encontrarás todo el camino abierto para ver todas las escenas de video.

KLONOA

- Controlar la pantalla del título:
Presiona L2 y R2 para ver los efectos que han introducido en este juego los programadores.

- Music Test:
Para tener acceso a esta opción primero deberás rescatar a 72 Phantomilians para entrar en un nivel de bonus llamado Balue's Tower. Cuando lo termines podrás entrar en la nueva opción desde la pantalla de selección de nivel.

- **Selección de nivel:**
Si concluyes el juego, cuando vuelvas a la pantalla de presentación y escojas "Continue" podrás elegir una opción nueva llamada "Vision Cleared" desde donde podrás acceder a cualquier nivel del juego.

MDK

- **Selección de nivel:**
En la pantalla del menú principal pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y, sin soltarlos, presiona ⇧, ⇨, ● y ⇨ Ahora, deprisa, suelta los botones para que aparezca el texto de selección de nivel. Pulsa ■ para avanzar de nivel o ● para pasar de área.
- **Todas las armas:**
Todos los códigos que vienen a continuación son para conseguir nuevas armas más potentes. Pausad el juego y pulsad cualquiera de ellas.
La bomba más interesante del mundo: ⇩, ⇨ ●, ●, ⇦ ⇦ ⇧, ■.
Trueno: ⇩, ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, ⇨ ⇩.
Tornado: ⇩, L1, ■, ⇨ ⇧, ✖.
Granada de mano:, ●, ■, ■, L1, ⇨
Mortero: ⇦ L1,, ■, ⇨ ●, ⇦ ⇦
Granada cortante: ⇧, ■, L1, ⇦ ●, ■.
Pistola Super Chain: ⇦, L1, ⇩, ■, ⇧, ⇩.

MORTAL KOMBAT 4

- **Vistiendo a la moda:**
Dirígete a la pantalla en la que seleccionas al personaje, ilumina cualquiera de ellos y, mientras mantienes presionado START, debes pulsar simultáneamente:
Jax: L1, ✖ y R1 dos veces.
Johnny Cage: L1, ✖, y O tres veces.
Kai: C, R1 y O tres veces
Liu Kang: T, R1 y O tres veces
Raiden: ✖, R1 y T dos veces
Reptile: ✖, R1 y O dos veces
Scorpion: C, T y R1 dos veces
Sonya: ✖, C y L1 tres veces
Sub-Zero: L1, R1 y C dos veces
Tanya: T, O y C dos veces

MOTORACER 2

- **Los mejores:**
Seguro que eso te parecerán estos trucos. Para ponerlos en marcha introduce las combinaciones en la pantalla del menú principal. Sabrás que te funciona el código si la imagen se borra y vuelve a aparecer.
Completar Superbike Championship (además de modo espejo):
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ L1, R1, ✖.
Completar Moto X Championship:
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ L2, R2, ✖.
Completar Dual Sport:
⇩, ⇧, ⇨ ⇦ ⇦ ■, ●, ✖.
Modo espejo + Activar Ultimate Championship:
R2, L2, ⇨ ⇧, ⇦, ●, ■, ✖
Te sitúa en la última carrera de Superbike Championship, Moto X Championship y Dual Sport:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, ⇧, ⇧, ✖.
El resto de motos a una velocidad no superior a 50 km/h:
●, ■, ⇨ ⇦ L1, R1, ✖.
Desactivar los créditos:
●, ■, R1, L2, L1, R2, ■, ●, ✖.

MOTORHEAD

- **Más de todo:**
Para tener un poco más de este juego debes introducir como password COWRULES en la pantalla de opciones. De esta manera obtendrás más coches y dos nuevos circuitos.

NEED FOR SPEED 3

Para activar los códigos introdúcelos como tu nombre en opciones.
- **Todos los coches y pistas:** SPOILT.
- **Vistas suplementarias:** SEEALL.
Con este truco las vistas reservadas normalmente para la repetición son accesibles en plena carrera.
- **Circuito de bonus:** Cada nombre que te damos ahora te lleva a una de estas pistas y las podrás escoger en la pantalla de selección de circuitos.
The room: PLAYTM
Caverns: XCAV8
AutoCross: XCNTRY
SpaceRace: MNBEAM
Scorpio-7: GLDFSH
Empire City: MCITYZ
- Nuevos coches:
Jaguar XJR-15: 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR: AMGMRC
El Niño: ROCKET.

ONE.

- **Menú de trucos:**
Debes introducir como Password HEYBUDDY. Aparecerá un nuevo menú desde el que podrás seleccionar área y nivel, hacerte invencible, tener todas las armas...

PANDEMONIUM 2

- **Seleccionar nivel:**
Introduce este password en su lugar correspondiente.: OCMCKKEJ.
- **No hay dolor:**
Con este password nada os hará daño: NERVERDIE.

PITFALL 3-D

- **Muchos códigos, muchas ventajas:**
Cada uno de estos passwords tiene una utilidad distinta. Como la lista es tan larga lo mejor es que los pruebes y veas por ti mismo en que consisten. Se introducen, como es normal, en la pantalla de passwords.
BESTFORLAST
GEEHEISBIG
DISCOLIGHTS1
CRANESBABY
GIVEMELIFE
PLAYMOVIES
CREDITS
ZEROGRARRY
2DHARRY
BIGHEADHARY
BIGWORMGUY
- Códigos de nivel:
DEEPDARK
CAKEWALK
GOINGDOWN
JAILBREAK
MAKEMEMIRA1
PITFALLCOMIC
STEVECRANEME
TEMPLEME
VIGILANTE
HOTROCKS
MAGICGARDEN
METROPOLIS
SPOOKMESAS
STOPTALKING
THUNDERDOMES
WOWTHATSHOT

POCKET FIGHTER

- **Dos nuevos personajes:**
En estos juegos de lucha es preferible siempre tener más personajes donde elegir para aumentar la emoción. En este caso te ofrecemos dos de los más conocidos por los amantes de las peleas: Gouki y Dan.
Para hacerte con ellos ve a la pantalla de selección de personaje.
Poniéndote sobre Ryu y pulsando ⇦ obtendrás a Gouki. Si prefieres a Dan sitúate sobre Ken y pulsa ⇨.

REBOOT

Para activar estos trucos debes introducirlos en la pantalla del menú principal cuando la opción de "Nueva Partida" esté en medio.
- **Energía:** ⇨ L1, ⇧, ⇨ ⇩, L1, R1, ⇧, ⇩, ⇦
- **Armas:** ⇧, L1, ⇩, ⇧, ⇦ R1, L2, ⇩, ⇦ ⇨
- **Escudo:** ⇩, R1, ⇦ ⇨ ⇩, L2, R2, ⇦ ⇨ ⇧.
- **Jugar con Dot:** ⇦ R1, ⇨ ⇧, ⇩, R2, L1, ⇨ ⇧, ⇩.
- **Jugar con Enzo:** ⇧, ⇦ ⇩, ⇦ ⇩, L1, R1, ⇨ ⇩, ⇨
- **Vuelo:** ⇦ ⇩, ⇨ ⇦ ⇧, R2, L1, ⇧, ⇦ ⇨ (volarás cuando saltes).

RED ALERT.

- **Códigos de nivel:**
Soviet
PJJXGEZ5I
XNLGQBDF6
9BX42ARQU
9BFVG961I
XNLG9G613
PJ16MFLCR
PJJX0E0NF
9BFD8BDX3
9BX4MAS8R
9BDFRS4IE
9BFFV02IS2
PJ1OF2X3Q
PJ1668X3B
PJJXK7CEZ
Aliados
HFZNBSTWE
T3T2JO662
17DUXOLHQ
17VLBN0SE
HFHWHTF3N
9BFDQQSDB
17V333P7OZ
17DUHOMZN
17DUHHX8A
17VLVGCJY
HFHEAGRUM
HFHW1MRU7
XN3PGM65V
- **Códigos varios:**
Todos los trucos que ahora te proponemos se activan en el menú de construcción de la izquierda. Una vez en él, sitúa el cursor sobre los distintos símbolos y utiliza ● para validarlo (de tal manera que sólo pulses ● cuando veas el nombre del símbolo, y sólo muevas el cursor

cuando, después de validarlo, vuelvas a ver el nombre del símbolo). Procura no posicionarte sobre ningún soldado en el momento del truco.
Para hacer ver todo el mapa:
■, ●, ✖, ■.
Completar la misión sin alcanzar los objetivos: ✖, ■, ■, ●, ●.
Planta nuclear: ●, ✖, ●, ■, ■.
Reemplazar el mineral: ✖, ●, ●, ✖.
Cronómetro:, ●, ●, ■, ■, ✖
Parabombas: ■, ✖, ●, ●, ✖, ▲.

RED ALERT RETALIATION

- Muchos códigos:
Durante el juego pulsa ▲ para hacer que el cursor vaya a la barra de herramientas. Ahora muévelo por los símbolos adecuados (✖, ●, ▲ ó ■) utilizando el botón ● para marcar cada uno de ellos siguiendo el orden de cualquiera de los trucos que te damos a continuación:
Vencer misión: ●, ●, ▲, ✖, ✖, ■.
Acabarás el nivel automáticamente.
Perder misión: ●, ✖, ●, ■, ■, ✖.
Igual de automático que el anterior.
Todo visible: ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ■. Te permitirá ver cualquier cosa que haya en el nivel.
Dinerito: ✖, ✖, ■, ●, ●, ●.
Incrementará tu nivel económico al instante.
Chronoshift: ■, ●, ▲, ✖, ●, ●.
Parabomb: ✖, ✖, ✖, ●, ▲, ■.
Iron Curtain: ■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲.
Ataque nuclear: ●, ✖, ●, ●, ✖, ■.
Invencibilidad: ■, ✖, ●, ✖, ▲, ▲
El pueblo lucha: ■, ✖, ■, ✖, ■, ✖.

RE: DIRECTOR'S CUT

- Comenzar el juego con la 'Colt Python Pistol' y munición a tope:
Finaliza el juego cuando Chris o Jill salven a sus compañeros (Chris salva a Rebecca y Jill, y éste salva a Barry y Chris). Guarda entonces los datos a la tarjeta de memoria. Comienza un juego nuevo usando los datos salvados.
- Comenzar el juego con 'Rocket Launcher' y munición sin límite:
Igual que el truco anterior, éste te resultará algo complicado, vamos, que no te lo damos todo hecho.
Finaliza el juego con Chris en 3 horas. Salva los datos a la tarjeta de memoria. Comienza un nuevo juego con estos datos.
- El doble:
Con este truco cada vez que encuentres un ítem para aumentar tu "mochila" estará duplicado. Ve a la pantalla de elección de juego y pulsa ⇨ mientras tienes iluminada la palabra "Advanced".

RIVAL SCHOOLS

- Vestuarios alternativos:
Cada uno de los personajes de este juego oculta distintos colores en su vestuario. Para cambiarlos cuando te apetezcan pulsa ■, ▲, ✖, ●, L1, L2, R1, o R2 para seleccionar a tu personaje y sus distintos colores.

STREET FIGTHER COLLECTION

-Luchar como Cammy en Street Figther Alpha 2 Gold:
Finaliza el juego en el modo arcade como M. Bison en el nivel de dificultad 4 o más alto, con la puntuación más alta.
Entra las iniciales CAM y salva los datos. Carga estos datos y en la pantalla de selección de personajes pon el cursor sobre M. Bison y presiona START 2 veces. Este truco sólo funciona en los modos 'Vs' y 'Training'
-Luchar como Akuma en Super Street Figther II Turbo:
En la pantalla de selección de personaje pon el cursor sobre Ryu y presiona simultáneamente L y R para que aparezca Akuma.
- Variar de vestimenta:
Para sentirte algo distinto (la monotonía no es nada buena) entra en la pantalla de versus en el SF II Turbo. Cuando tu compañero y tú seleccionéis el luchador pulsad SELECT y adelante.
- Dos del mejor:
¿Cuál es el mejor luchador de este juego? ¡Bueno, no hace falta que os pongáis de acuerdo! pero seguro que pensáis que uno de los mejores es Akuma. Para que ambos jugadores podáis escogerlo en el modo versus lo único que tenéis que hacer es pulsar L1 + L2 + R1 + R2 manteniendo el cursor sobre Ryu en la pantalla de selección de personaje de SF II Turbo.

SPICE WORLD

- Nueva pantalla del título:
Después de escoger a una de las chicas en la pantalla del título, ve donde las chicas esperan en la esfera. Ahora pulsa START y, sin soltarlo, presiona ●, ▲, ▲, ●. Cuando escuches un sonido presiona los botones L1, R1, L2, R2, START y SELECT al mismo tiempo. Esto hará que la consola se resetee automáticamente. Al volver descubrirás el cambio (más seductoras que nunca).
- Super "Spice Girls":
Después de escoger a una chica en la pantalla del título, ve donde las chicas esperan en la esfera (de la misma manera que en le truco anterior). Ahora pulsa START y, sin soltarlo, presiona ●, ■, ●, ■.
- Nuevos movimientos:
Sigue las mismas indicaciones que en los dos trucos anteriores y pulsa ■, ▲, ●, ▲ sin dejar de presionar START.

SPYRO THE DRAGON

- Demo de «crash 3».
este es uno de esos trucos que no esperas encontrar nunca. Un nivel secreto es habitual pero esto es mucho más. en la pantalla de "press start" presiona L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ● (todos al mismo tiempo) y aparecerá un nuevo nivel. Seguro que te sorprenderá porque ¿quién espera encontrar a crash en este juego?

TEKKEN 3

- Vestuario alternativo:
Muchos de los personajes de este juego tienen otro atuendo para las ocasiones especiales. Para conseguirlos debes seguir las instrucciones que te damos a continuación.
Anna: Juega con Anna 25 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Gun Jack: Juega con Gun Jack 10 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Jin: Juega con Jin 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Law: En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
Xiaoyu: Juega con Xiaoyu 50 veces en los modos Arcade o Vs. En la pantalla de selección de personaje escógele y pulsa Start.
- Jugar como un oso Panda:
¡Cómo me gustan a mi esos ositos! Pero también son muy poderosos a si que imagino que estarás deseando probar este truco. En la pantalla de selección de personaje escoge a Kuma y pulsa ●. Si te acabas de hacer con el juego te preguntarás como demonios puedes escoger a Kuma: sólo hay una manera-acabando al menos una vez el juego completo. Difícil ¿verdad?

TEST DRIVE 4

Algunos trucos son algo más complicados que otros ya que necesitas hacer algo para poner el truco en marcha. En este caso debes conseguir poner un récord (el modo "Drag Race" es el más fácil) y usa cualquiera de estos dos códigos como nombre:
WHOOOOSH: Conseguir nitros
MICIM.RC: Minicoche

TETRIS PLUS.

- Selección de nivel:
Escoge la opción "Puzzle Mode" y selecciona "password". Pulsa ⇩, ⇩, ⇨, ⇧, ⇧, ⇨, ⇧, ⇧, ⇧, ⇨. Repite el mismo código dos veces y después presiona ✖. El color de los bloques será Azul, Rosa, verde, Azul, Rosa, verde. Una pantalla de selección de nivel aparecerá cuando ganes.

THEME HOSPITAL

- Limpiar el hospital:
Cuando no sepas que hacer con tanta basura salva la partida y vuelve a ella de nuevo. Verás que la suciedad ha desaparecido y tú te has ahorrado un dineral en el servicio de limpieza.
- Passwords:
Como queremos hacerte la vida más sencilla aquí tienes todos los passwords de nivel de este interesante juego, para que no tengas que ser hospitalizado por un ataque de nervios:

Nivel 2: ✖, ●, ■, ▲ ▲ ●, ■, ✖.
Nivel 3: ●, ●, ▲ ■, ✖, ●,.
Nivel 4: ■, ●, ■, ✖, ✖,, ●.
Nivel 5: ●, ■, ●, ✖, ●, ■.
Nivel 6: ■, ■, ●, ✖, ■, ✖, ●.
Nivel 7: ■, ●, ✖, ■, ●.
Nivel 8: ✖, ■, ●, ●, ■, ✖.

TIME CRISIS

-Menú de trucos:

En el menú principal (donde están las 3 cajas de opciones) dispara al centro de la 'R' 2 veces, entonces dispara al centro del blanco a la derecha de la 'S' 2 veces. Si te has portado bien podrás incrementar tus vidas a 9, ajustar tus 'continues' y conseguir munición a tope.

- Modo 'Yogurin':

Si eres de esos que pierdes jugando un partido contra ti mismo debes ir a la pantalla de selección de juego y disparar fuera de la pantalla y conseguirás 5 vidas en vez de 3. Verás que aparece la palabra "Easy" y todos tus problemas se habrán solucionado.

TOMB RAIDER 2

-Pasar de nivel

Tanto este como los otros, son trucos difíciles de realizar y que no salen a la primera así que te aconsejamos que tengas calma y para realizarlos sitúes a Lara en un lugar plano y fuera de peligros. Para pasar de nivel da un paso a la ⇦ otro a la ⇨ y otro a la ⇦ Después uno ATRAS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE

-Todas las armas

Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras anda a la ⇦ ⇨ ⇦. Después da un paso ATRAS y otro ADELANTE. Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás.

- Menuda Explosión:

Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la ⇦, otro a la ⇨ y a la ⇦ de nuevo. Después uno ADELANTE y otro ATRAS, Girar tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presionar ● para rodar mientras estés dando un salto hacia delante. Harás unos bonitos fuegos artificiales de Lara.

TOMB RAIDER III

Todos los trucos se introducen con el juego si pausar.

- Energía:

Recargar tu energía será tan sencillo como pulsar esta combinación sin pausar el juego: R2 (X2), L2, R2, L2 (X6)R2, L2 (X3), R2, L2 (X5). Si lo haces correctamente Lara gritará. Con este truco puedes recuperarte al instante de cualquier mala caída a del ataque del T-Rex así que te aconsejamos que te lo aprendas de memoria para poder utilizarlo en cualquier momento.

- Avanzar de nivel:

Pulsa rápidamente L2, R2, L2 (X2), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (X4), R2, L2, R2 (X4), L2. El juego saltará directamente al siguiente nivel. Sabrás que ha funcionado si escuchas a Lara decir "Nope".

- Todas las armas:

Desde el principio poder contar con todos los "juguetitos" de esta señorita es de lo más útil. De la misma manera que antes presiona L2, R2 (X2), L2 (X4), R2, L2, R2 (X2), L2, R2 (X2), L2 (X2), R2, L2 (X2), R2. Lara gritará al hacerlo correctamente.

- Todos los secretos:

Esta sí que es una de esas trampas que hacen época porque sin necesitar de pisar una sola sala secreta al terminar el nivel las contabilizará todas.

Presiona L2 (X5), R2, L2 (X3), R2, L2, R2, L2 (X2), R2, L2 (X2), R2, L2 (X2). Aunque creas haber encontrado todas las que había en un nivel te aconsejamos que utilices este truco seguido del de avanzar de nivel para comprobarlo.

- Una pequeña sorpresa:

Para hacer funcionar este truco debes entrar en casa de Lara (antes de comenzar a jugar) y presionar rápidamente R2, L2 (X3), R2, L2 (X6), R2, L2 (X5), R2, L2 (X2). Si lo haces correctamente Lara dirá "Nope" y sabrás que el truco está en marcha; luego, descubrir su resultado será cosa tuya.

TOMBI!

- Energía sin límite:

En este juego donde hay una sencilla manera de recuperar tu energía en casi cualquier momento. Lo primero que tendrás que hacer es encontrar un punto donde puedas salvar la situación. Guarda el juego, sal otra vez y presiona START para pausar. Elige la opción "load game" y carga el juego que acabas de salvar. Cuando vuelvas al mismo lugar que acabas de dejar verás que te han regalado los puntos de vida que te faltaban.

TOMMY MÄKINEN RALLY

- Menú de trucos:

Primero ve a la pantalla de opciones e introduce estos seis nombres:
STRANGE: Autobús
MIRROR: Modo espejo
PEUGEOT: Es lógico ¿no?
FFSA: Rally Jeunes
THRILLS: Vibraciones constantes
MONEY (_ es un espacio): Dinerito fresco

Ahora sal de nuevo la menú principal y verás una nueva opción, la de trucos. Entra y activa los que quieras.

VIGILANTE8.

Ve al menú de opciones, ilumina "Game Status" y pulsa ✖ y ●. Ahora introduce los siguientes passwords:

- Coches y pilotos: WMNNWLHTSCUCLH.
- Ruedas gigantes: MONSTER WHEELS.
- Misiles: DEADLY MISSILE.
- Poca Gravedad: REDUCE GRAVITY.
- Invencibilidad: I WILL NOT DIE.
- Secuencias de video: SEE AL MOVIES. (para verlas pulsa ✖ con un personaje iluminado)
- Modo experto: HARDEST OF HALL.

WAR GAMES DEFCON I

- Password:

Seguro que pensáis que es un poco extraño que lo pongamos en singular pero es que en este caso sólo os hará falta el código del nivel 15 para poder acceder a cualquiera de los otros 14. Primero introduce como password ●, ■, ●, ✖, ■, ✖, ▲, ●, ✖. Sal de la pantalla de opciones y cuando vuelvas a entrar verás que todos los niveles se pueden seleccionar.

X-MEN vs STREET FIGHTER

- EX Option:

En la pantalla principal ilumina "Battle Mode" y rápidamente presiona ▲, ▲, DCHA, ●, L1. Aparecerá una pantalla denominada "EX Option" para jugar en otro modo bastante conocido. Para activarlo hay que jugar en el modo "Versus" y ambos jugadores tienen que elegir el mismo equipo con los luchadores en orden inverso. Para cargar los personajes durante la lucha haz un movimiento de "Team Super" o "Team Counter".

- Luchar como Apocalypse:

Finaliza el juego en el nivel 5 o superior sin continuar. Salva el juego en la tarjeta de memoria. Comienza un nuevo juego con los datos grabados y al elegir al jugador ilumina a Akuma y presioa SELECT durante 5 segundos y después ✖. Sólo se puede usar a Apocalypse en el modo "Versus". Tiene varios movimientos:
Taladro: ⇩, ⇩-⇨, ⇨, PUÑETAZO
Choque: JP, SP, FP (varias veces)
Bola de fuego: ⇩, ⇩-⇨, ⇨, PATADA
Ola de poder: ⇨ ⇩-⇨ ⇩ PUÑETAZO
Golpe de poder: ⇨ ⇩ ⇩-⇨ PUÑETAZO.

- Selección por azar:

Escoger un luchador de entre los mejores supone aveces una dura elección. Para seleccionar "por suerte" tu personaje ilumina el personaje de más a la izquierda en la pantalla de selección y pulsa ⇦.

Colores a tu gusto:

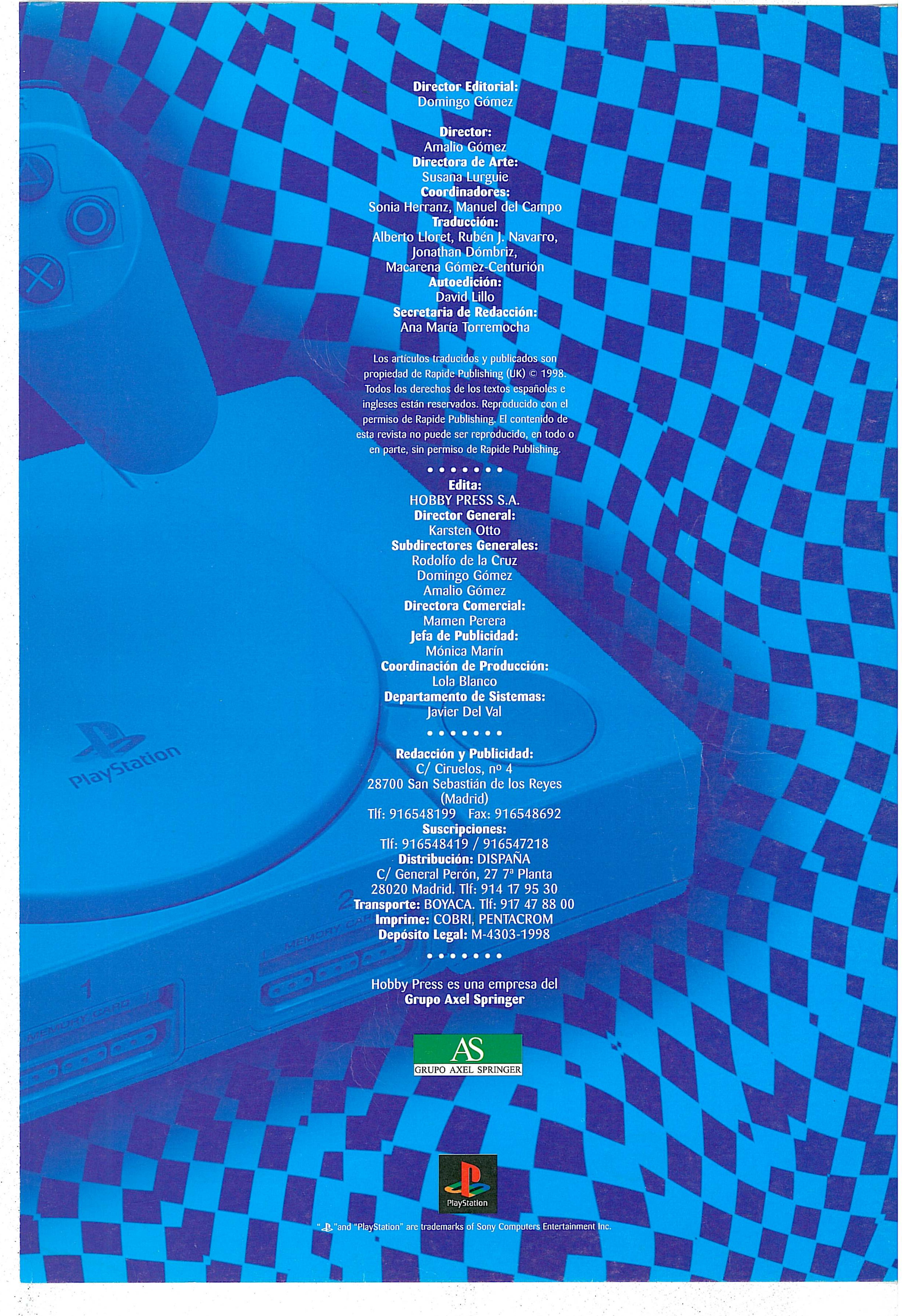
Pulsa LP y LK (■ + ✖) cuando selecciones a tu luchador para cambiarle el color.

- La Chun-li de toda la vida:

Los seguidores acérrimos del S.F. estarán contentos al saber que en este cartucho se pueeden encontrar con la verdadera Chun-li, la de toda la vida. Ilumina a Chun-li en la pantalla de selección de personaje, pulsa SELECT durante cinco segundos y presiona ✖.

- Jugar con Gouki/Akuma:

Este persoanje nunca falta en estos juegos de lucha de Capcom, ¿cómo has podido pensar que no estaba? Pues esta vez es más sencillo de encontrar que cualquier otra ocasión. Ilumina cualquier personaje de los superiores de la pantalla de selección y pulsa ⇧.



Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Coordinadores:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Traducción:
Alberto Lloret, Rubén J. Navarro,
Jonathan Dómbriz,
Macarena Gómez-Centurión
Autoedición:
David Lillo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha

• • • • • • •

Edita:
HOBBY PRESS S.A.
Director General:
Karsten Otto
Subdirectores Generales:
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Directora Comercial:
Mamen Perera
Jefa de Publicidad:
Mónica Marín
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 916548199 Fax: 916548692
Suscripciones:
Tlf: 916548419 / 916547218
Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón, 27 7ª Planta
28020 Madrid. Tlf: 914 17 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf: 917 47 88 00
Imprime: COBRI, PENTACROM
Depósito Legal: M-4303-1998

• • • • • • •

Hobby Press es una empresa del
Grupo Axel Springer